ODIGRAJTE OVAJ DEMO NA HACK CD-u...
**SENZACIONALNO**
...KOJI DONOSI 650 Mb VRHUNSKE ZABAVE

HACKER VAM JEDINI U HRVATSKOJ NAJAVLJUJE DOLAZAK VELIKOG HITA!
**ALIEN VS PREDATOR**

VODEĆI AUTORITET ZA INFORMATIČKE IGRE

# HACKER

BROJ 44 SIJEČANJ 1999. CIJENA 32 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



## GANGSTERS
## BLOOD 2

**IGRALI SMO!**

EUROPEAN AIR WAR
WW2 FIGHTERS
THE SETTLERS 3
ZELDA 64
QUEST FOR GLORY 5
DETHKARZ
METAL GEAR SOLID
THIEF: THE DARK PROJECT
ROGUE SQUADRON 3D
...I JOŠ 30 IGARA




**SUPER POKLON**
VELIKI KALENDAR ZA 1999.

## FIFA 99
**TIPS & TRICKS**
Trikovi, savjeti i potezi za najbolju nogometnu igru

**NOVA RUBRIKA!**
DVD DEPO

ISSUE 44 JANUARY 1999
9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

# HERETIC 2

U OVOM BROJU OSVOJI!
TOMB RAIDER 3
GANGSTERS

**EKSKLUZIVNO**
## LARA CROFT U HRVATSKOJ!
KAKO JE PROTEKAO SUSRET LARE CROFT I HACKEROVIH NOVINARA?


BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS
MATRA
PHILIPS
RENO PROM
PODUZEĆE ZA TRGOVINU, USLUGE, ZASTUPSTVA, SERVIS I PRODAJU UREDSKE OPREME
RENOPROM Strmec
Mlinska 5, 10434 Samobor
tel./fax +385 1 885-050, 884-943
RENOPROM Split
Matice Hrvatske 68
tel./fax +385 21 371-456, 371-531

# SADRŽAJ

## HERETIC 2







## GANGSTERS





## BLOOD 2

# ALIEN VS. PREDATOR

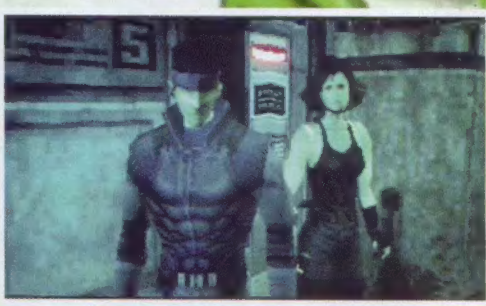
EKSKLUZIVNA NAJAVA



34 Prikazujemo vam igru oko koje će se u svibnju dići mnogo prašine i dajemo vam ekskluzivnu priliku da prije svih odigrate demo s našeg CD-a

# METAL GEAR SOLID

58 Konačno je stigla jedna od najboljih igara ikad na PSX-u, a Hacker vam prvi donosi recenziju



SIJEČANJ 1999. BROJ 44 — HACKER — JANUARY 1999. ISSUE 44

## RUBRIKE



## HELP-LINE



## HARDWARE



## NOVOSTI



## RECENZIJE



## RECENZIJE PLUS







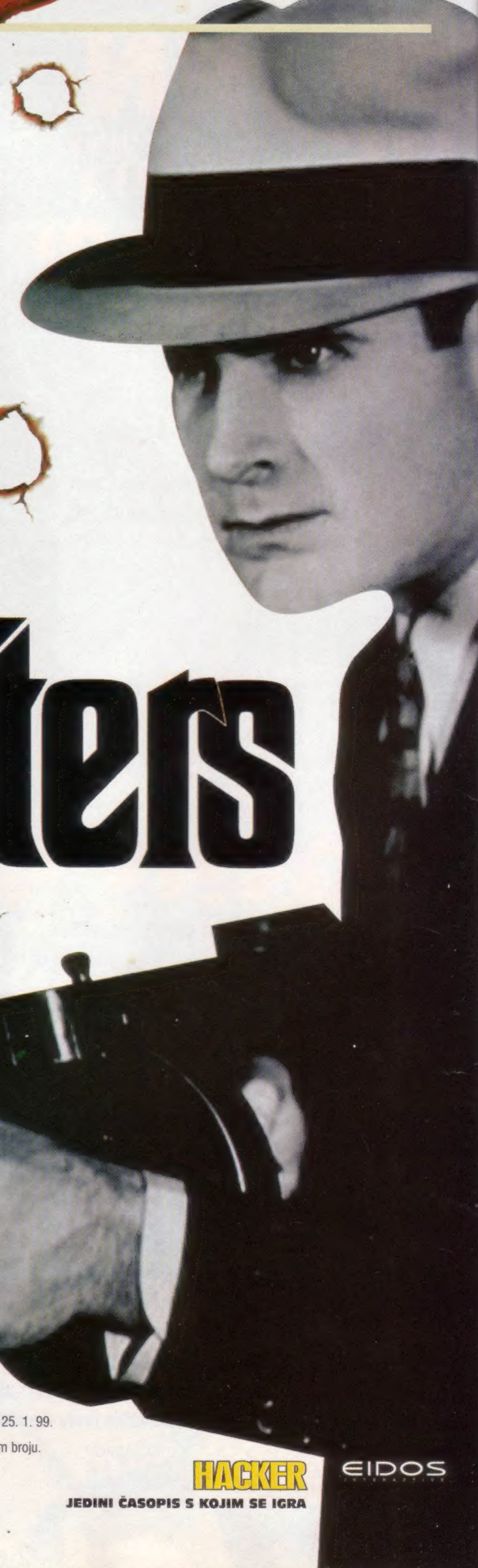
## POPIS OGLAŠIVAČA

SAMO ZA VLASNIKE PC-A

# nagradna igra

Sretni čitatelji osvojit će PC-CD ROM

# Gangsters



## Kako sudjelovati u nagradnoj igri?

**Jednostavno, slijedi ova 3 koraka:**

- **Navedi izdavača igre Gangsters**
- Odgovor napiši na dopisnicu
- Dopisnicu pošalji na našu adresu

Janus-Lingua d.o.o.
za N.I. Gangsters
Petrinjska 11/IV, Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 25. 1. 99.
Imena dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju.
Urednikova odluka je konačna.

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

EIDOS

# HACKER

**PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE**
Izlazi mjesečno

**IZDAVAČ**
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

**DIREKTOR**
Senka Kušer

**TEHNIČKI UREDNIK**
Tomislav Mijić

**GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK**
Kristijan Žibreg

**GRAFIČKI UREDNIK**
Igor Vranješ

**KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK**
JANUS STUDIO
Željka Mokos

**UREĐIVAČKI KOLEGIJ**
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

**SURADNICI**
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

**LEKTOR**
Ankica Đerek

**RAČUNOVODSTVO**
Melita Šobot
Nada Delač

**AGENCIJA ZA KONZALTING**
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

**IZRADA FILMOVA**
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

**TISAK**
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

**ISSN 1330-7126**




# DRAGI PRIJATELJI,



konačno je Nova godina iza nas, a zajedno s njom i novogodišnji mamurluci. Nakon otriježnjenja i polaganog uhodavanja u normalan životni ritam, prvih smo nekoliko dana 1999. godine proveli dovršavajući ovaj broj, ali i za okruglim redakcijskim stolom oko kojeg se okupila sama srčika Hackerovog kreativnog vodstva da bi raspravila »što je napravljeno u prošloj godini i što napraviti u sljedećoj«. Na tajnom sastanku u prostorijama Petrinjske 11 na četvrtoj razini ispod zemlje se, osim već poslovično žustrog razmomilaženja u mišljenjima, argumentiranog lupanja šakom o stol i povišenih tonova, raspravljalo o novim iznenađenjima što ih ova redakcija sprema svojim čitateljima i pretplatnicima tijekom ove godine. Rezultati dogovora su uredno dokumentirani u crvenom fasciklu s naznakom TOP SECRET zapečaćenom kod županijskog suda i pohranjenog u neprobojne sefove u Petrinjskoj 11. Upozoravamo vas da je svaki pokušaj da se domognete ovog dokumenta unaprijed osuđen na neuspjeh s obzirom da je četvrta razina ispod zemlje ojačana armiranim betonom koji je u stanju izdržati i izravne pogotke konvencionalnog atomskog oružja, a čak i da vam to uspije - još vam uvijek ostaje susret s našim službenim tamničarom, Horned Reaperom. Bilo kako bilo, želim vam osobno i u ime cijelog tima ljudi koji izrađuju ovaj časopis sve najbolje u ovoj godini, mnogo igara, cheatova i brzih kartica, a najviše od svega zdravlja i sreće. I još nešto, kad god pogledate Elexis Sinclar na kalendaru koji vam darujemo u ovom prvom novogodišnjem broju, sjetite se koliko vas voli vaše uredništvo!

**Kristijan Žibreg**
*glavni i odgovorni urednik*



**Da biste upali u brižljivo čuvane prostorije Hackerove redakcije na četvrtoj razini ispod zemlje, prvo morate pobijediti našeg karizmatičnog čuvara**

## U DRUŠTVU S NAJBOLJIMA



**Od nekoliko desetaka ponuđenih radova, Electronic Arts se najviše dojmio rad Hackerovog studija za multimediju.**

Iako mi nije običaj u uvodniku posebno izdvajati novitete vezane uz HackCD, ono što ćete naći na ovomjesečnoj optičkoj pločici koju je proizvela redakcija ovog časopisa zasigurno zaslužuje da se izdvoji unutar uvodnika. Naime, pored najnovijih demoa, slika iz igara, vaših radova i ostalih sadržaja kojima vas svaki mjesec iznenađujemo, pozorniji će korisnik klikom na ikonu EA Sports na glavnom izborniku doći do sekcije CD-a gdje može pronaći promo animacije iz NHL-a 99 i NBA Live-a 99, osnovne informacije o igri, link na odgovarajuće WWW stranice, slike iz N64, PSX i PC verzije i, kao posebna poslastica, poslušati sve soundtrackove iz obiju igara (ukupno trajanje je skoro dva sata). Međutim, nije činjenica da smo dobili ekskluzivna prava na objavu soundtracka koji je intelektualno i pravno vlasništvo Electronic Artsa ono na što vam želimo skrenuti pozornost, nego vam želimo skrenuti pozornost na činjenicu da je spomenutu multimedijalnu prezentaciju specijalno za Electronic Arts proizveo Hackerov odjel za multimediju. Iako je Electronic Arts imao nekoliko desetaka ponuda za izradu EA Sports multimedijalne prezentacije, od kojih je većina dolazila iz respektabilnih poduzeća koja se bave tzv. multimedia authoringom, management najvećeg svjetskog izdavača igara se očigledno dojmila brzina i kvaliteta kojom je odjel Hackerove redakcije zadužen za multimediju i izradu CD-ova napravio projekt koji je bio završen i prije dogovorenog roka. Iako, kao realizatori projekta, imamo pravo na svjetsku premijeru ove prezentacije, nije isključeno da ćete kroz mjesec-dva istu stvar naći na CD-ovima ostalih svjetskih časopisa za igre - uostalom, upravo zbog toga je Electronic Arts i naručio izradu CD-a. Ne prikrivajući vlastito zadovoljstvo obavljenim poslom, unaprijed se radujemo 1999. godini koja će donijeti još ovakvih suradnji, s obzirom da je već nekoliko sličnih projekata u fazi izrade za neka druga, također poznata imena u industriji računalne zabave. Pišite nam kako vam se sviđa EA Sports prezentacija te da li biste voljeli vidjeti još sličnih sadržaja (i kakvih?) jer najviše držimo do mišljenja naših čitatelja.



**Kako je ovo trinaesti po redu CD, smatrali smo prigodnim to i označiti crnom mačkom na glavnom izborniku.**

## TKO SU NAGRAĐENI?

I u ovom broju ste na vrijeme reagirali na nagradnu igru koju organiziramo s Continental filmom zatrpavši nas mnoštvom dopisnicama od kojih je pet bilo predodređeno za »sretni zgoditak«. Vjerujemo da pogađate kako je »poslovično spretna ruka Hackerove lektorice Ankice« i u ovom broju donijela sreću sedmorici sretnih čitatelja koji su sudjelovali u Tekken 3 ili Flubber nagradnim igrama. Da ne duljimo, pet nagradnih Robin Williams paketa (originalne videokasete Jack i Društvo mrtvih pjesnika) putuje Davorinu Balažu iz Poreča, Eni Jurov iz Zadra, Ianu Šuvaku iz Osijeka, Martini Urschelbaher iz Červara i Željku Petričiću sa Hvara. Što se tiče naše atraktivne nagradne igre za Tekken 3, uistinu nas je iznenadio odaziv koji samo potvrđuje koliko je hrvatska PSX zajednica u ekspanziji. Iako smo tražili da nabrojite samo dva borca iz najbolje tabačine na PSX-u, gotovo redovito je na dopisnicama bio popis svih boraca! Bilo kako bilo, raskošni (gotovo ambasadorski) primjerak Tekkena 3 ide u ruke Nepomuka Čolakovića iz Vinkovaca i Duška Barača iz Daruvara. Sigurni smo da će naš dar kod njihovih prijatelja izazvati divljenje i zavist jer je uistinu riječ o luksuznom paketu koji se ne susreće svakog dana u svijetu igara. Eto zašto smo »jedini časopis s kojim se igra«. Čestitamo svim sretnim dobitnicma, a sve ostale čitatelje pozivamo neka sudjeluju u našim nagradnim igrama jer »pobjeđuje samo onaj koji pokuša«. To te ja pitam!



**Samo su dva ovakva u Hrvatskoj, ali više nisu u Hackerovoj redakciji, nego u Vinkovcima i Daruvaru.**




**Robin Williams paket putuje u Poreč, Zadar, Osijek, Červar i na Hvar.**

# PISMA ČITATELJA

**Čovjek bi pomislio da ćete se nakon Nove godine odmarati i trijezniti, no količina vaših pisama koja su nas dočekala 1.1.1999. pred ulaznim vratima u Petrinjskoj 11 na četvrtom katu su nas uvjerila u suprotno.**

### PIŠITE NAM

**POŠTOM** "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

**MAILOM** janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

### NAPOMENA

*Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu*



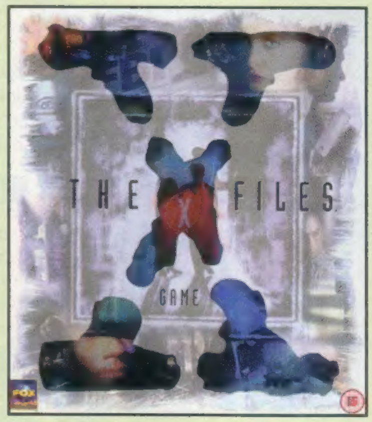
**"Griješiti nikad nije bilo tako slatko", kaže komentar na istom ovom mjestu u prošlom broju. Ovaj put donosimo i popratnu sliku koju smo greškom ispustili.**

## PISMO MJESECA

**U ovom smo broju iz gomile više-manje istih varijacija na temu odabrali pismo koje konkretno kritizira nešto što smo objavili u Hackeru. Kako se Hrvoje u ovom pismu poziva na Dariovu recenziju Fallouta, smatramo prikladnim da mu naš recenzent pruži i odgovarajuće odgovore, a Hrvoja će poštar uskoro razveseliti originalnim primjerkom igre The X-Files: Game. Prepuštamo tipkovnicu Dariu Rakovcu:**

**P** Kako Dario Rakovac koji je recenzirao Fallout i ocjenio ga sa 95% (pretpostavimo da to znači i da ga je odigrao) može u recenziji Fallouta 2 napisati: "Pustarom ne morate lutati sami, možete skupljati različite likove koji će vam znatno olakšati preživljavanje u surovom svijetu Fallouta. Sjećate se, u prvom ste dijelu mogli voditi samo jednog suputnika koji je bio potpuno samostalan, sada možete opremati svoje pratioce i zapovijedati im." Koliko ja znam, uvijek sam igru (igrao sam je 5-6 puta) završavao sa četiri pratioca. Takva njegova izjava ozbiljno me ponukala da posumljam u njegov kredibilitet kod ocjenjivanja i opisa igara pa bih ga molio da mi objasni tu patku. Ako ne zna koja su to četiri suputnika, rado ću mu objasniti tko su, gdje su i kako ih naći.

**Hrvoje Majer**




▲ **Želite li da vas poštar razveseli originalnim igrom, neka vaša pisma budu kratka i konkretna.**

**O** **Dragi moj Hrvoje,**
**Drago mi je da si poslao svoje pismo jer tako znam da netko uistinu i čita moje recenzije. Ipak, moram ostati pri onom što sam napisao u tekstu jer - završio sam prvi Fallout dva puta ali nisam mogao voditi više od jednog lika. Karizma mi je bila dovoljna da bih ih mogao voditi i više, ali kad sam god želio uzeti nekog drugog pratioca, morao sam otpustiti prvog. Ne znam je li to do beta verzije Fallouta koju sam igrao ili čega drugog. Inače, znam za Iana u Shady Sandsu, Katju u Boneyardu i Dogmeata u Hubu. Čuo sam da možeš pokupiti i Tychoa, ali ga ja nisam uspio pronaći. Ako želiš, možeš mi se u vezi Fallouta javiti privatno na mail ili ICQ koji možeš dobiti u redakciji.**

**Dario Rakovac**

### DAJTE MI TETU IZ SIN-a

**P** Kak' je tamo u tim zamračenim i zagušljivim sobama gdje se ne čuje ništa osim zvukova tipkanja po tipkovnici i mišekima? Moram reći da mi vas je stvarno žao, po cijeli dan igrate igrice i onda još morate o njima i pisati. Moram vam napomenuti da sam spreman živjeti takvim životom kao TFR (teški fizički radnik) i da ne bih imao ništa protiv, kao ni stotine druge dječice, biti na vašem mjestu (smisao za humor mi, ruku na srce, i nije neki). No vratimo se u stvarnost. Pitam se kako ste mogli tetu iz SIN-a staviti točno između 52. i 53. stranice kad je ona jedina konkurencija Lari jer, što je da je, teta je dobra (barem koliko sam uspio vidjeti zbog gore navedenog razloga). No dosta kritika, Dijana iz Rijeke ne bi se složila sa mnom, prijeđimo na pohvale. Zapravo, najbolje ih je preskočiti jer ih je previše. Uglavnom, u frci sam: prošli mjesec mi je HPT okinil takav račun (900 ćuna) da mi je ćuka stala. Zar je tako skupo surfanje i igranje preko interneta ili se to moji starci napričavaju s "kolegama" s posla. Srećom, oni sada odmaraju kosti pa sam "nekaj" sklepal nabrzinu.

**Marko Petrovečki iz Zagreba**

*P.S. Daj, molim vas, neka netko uvjeri HPT-"ovce" da pojeftine inače bum poludil bez Interneta.*

**O** **Nadamo se da ti se sviđa kalendar koji u ovom broju darujemo svim čitateljima našeg časopisa - teta iz SIN-a pozira samo za tebe. Pošto vidimo da si se stvarno napalio na tetu, objavljujemo sliku njenog stasa u cijelosti, "od krvi i mesa" i to preko dvije stranice da bi se vidjeli i oni najzanimljiviji detalji. Naravno, redakcija Hackera je u posjedu obnaženih slika gospođice koja je svoje "marketinške usluge" dala na raspolaganje Activisionu, no mi ih ipak nećemo objaviti u ovom kulturnom časopisu (spominjemo ih tek toliko da ti damo "materijala za razmišljanje"). Ostaj pozdravljen!**

---

*"Ako Vam išta znači - od informatičkih časopisa čitam samo Hacker i BUG."*

**Hrvoje Novosel iz Zagreba**

---

### PRIJE STE BOLJE MIRIŠALI!

**P** Javljam se u nadi da će moje kritike pomoći Hackeru da postane još bolji.

1. Kao prvo, kvaliteta lista: pa ljudi moji, na što ovo sliči? Prije par brojeva kvaliteta je bila na vrhunskoj razini i onda, umjesto da je ostavite onakvu kakva je, vi je pogoršate i trubite nam kako sad imamo 116 stranica - jaka stvar! Bolje bi bilo da Hacker ima manje stranica, a da vratite onaj papir zbog kojeg sam noćivao ispred kioska čekajući novi broj da bih mogao "snifati" njegove prekrasne listove, aaaah!
2. Molim ja vas da mi kažete odakle ste izvukli sva ona "sumnjiva" pisma iz broja 42 u kojima čitatelji hvale to što je odnos veličine novog i starog Hackera 1:2 u korist staroga i kako je gori papir zapravo bolji.
3. Dalje, kakav je to slogan "Jedini časopis s kojim se igra"? Pa zar nije Playboy jedini časopis uz kojeg se igra (znate na što mislim). No dobro, to i nije nekakva kritika.
4. Što mislite kako bi bilo da osim trojke Đurović, Rakovac i Jozić zaposlite i one ljenčuge (Pencinger ne ulazi u ovu skupinu) od recenzenata? Ta ne držite ih valjda za ukras u redakciji, moraju i oni svoju plaću zaraditi, a ne živjeti na grbači radnog naroda.

Nadam se da vas ove kritike neće ljutiti jer da sam nabrojao pozitivne strane Hackera, vjerojatno bi se broj stranica ovog pisma približio romanu "Zločin i kazna".

**O** **Kritike primljene na znanje, dopusti nam da repliciramo:**
**1. Što se tiče kvalitete papira, dopusti da te upozorimo da se Hacker sada tiska u Hrvatskoj tiskari, najvećoj tiskari u Hrvatskoj, na profesionalnom rotacijskom stroju i papiru na kojem se tiskaju raskošne publikacije poput Cosmopolitana, Teena i Playboya. Papir na kojem**

## VAŠE REPLIKE

**Čini se da je pismo Diane iz Rijeke objavljeno u prošlom broju natjeralo naše čitatelje na oštru repliku, stoga objavljujemo dva najzanimljivija pisma koja ujedno odražavaju i naš stav o njenoj tvrdnji da je Hacker "debeo svega 0,5 cm".**

### DEBLJINA (NI)JE VAŽNA

Želio bih onoj gospođici Diani iz Rijeke objasniti par stvari glede Hackera. Jesi li ti uopće pogledala naslovnicu Hackera? Očitno nisi, jer bi ondje pročitala "prvi časopis za informatičke igre" , dakle, očito je da je riječ o igricama, a ne o hardveru, kao npr. u PC Chipu ili BUG-u, a ono da je Hacker visok samo pola centimetra, ništa ne znači jer je nabijen odličnim recenzijama, smijehom i povrh toga uvijek imaju prvi svježe informacije i zato - živio Hacker!

**Filip iz Lošinja.**

"Draga djeco iz Hackera", kako je rekla ona Diana iz Rijeke. Kad sam pročitao njezino pismo, nisam mogao vjerovati svojim očima i šutjeti nakon svega onoga što je napisala, a posebno se to odnosi na ono "taj vaš časopis je visok samo 0,5 cm" - to me zaista naljutilo. Neka ona izmjeri onaj svoj PC Chip koji nije bogzna koliko viši. Ako joj se Hacker toliko ne sviđa, zašto ga uopće onda tako pomno proučava? Svi oni kojima se Hacker ne sviđa neka ga ne kupuju - i to je to!

**Bez potpisa**



**Službeni Hackerov tamničar ima svoje mišljenje o Dianinom prigovoru na debljinu našeg časopisa. Grrrrr, ako te se dočepam bejbe!**

*"Imam jednu želju: vratite onaj križić na slov "C" u logotipu časopisa."*

**Mario iz Sesveta**



**Dario Rakovac (desno) naš je adut za sljedeći okršaj s BUG-ovcima. Redakcija Hackera je kao bojno polje odabrala nebo i zračne bitke u kojima je Dario kao "wannabe vojni pilot" nenadmašivi as.**

**smo prije tiskali časopis je bio krut, lošije kvalitete i već nakon najmanjeg savijanja bila su vidljiva udubljenja. Smatramo da Hacker tiskan na novom papiru ostavlja dojam profesionalne publikacije, a s novim uvezom sigurno se neće dogoditi da ti stranice ispadaju. Uostalom, mislim da je bitniji sadržaj časopisa, nego kvaliteta papira. No ako ti je ipak stalo do mirisa našeg starog papira, javi nam se u redakciju pa ćemo ti srediti po vrlo povoljnoj cijeni veće količine tog papira koji ćeš onda moći "snifati" svaki dan.**
**2. Pisma koja spominješ smo, kao i svaki mjesec, dobili poštom, a sumnjaš li u njihovu vjerodostojnost, pozivamo te da nas posjetiš u redakcijskim prostorijama gdje ćemo ti rado "crno na bijelo" raspršiti sve sumnje o tome da časopis Hacker ne objavljuje pisma svojih čitatelja.**
**3. Uz bogate nagradne igre koje imamo iz broja u broj, pokroviteljstvo emisija "Virus" i 'Modul 8", organiziranje InfoGAMER-a i ostale promocijske aktivnosti, smatramo da smo uistinu više od običnog časopisa koji recenzira igre.**
**4. Hacker ima, kao i uostalom svaki časopis, tim recenzenata od kojih neki imaju višegodišnje iskustvo u recenziranju igara i neke koji se tek trebaju dokazati. Primjećuješ li da smo u posljednjih nekoliko brojeva naše redove popunili novim imenima.**

### SKORO UBIH STAROGA

To da ste najbolji, već se zna, pa ćemo to preskočiti, no ipak ima nešto vrlo bugovito u vama. Zanima me zašto ste ukinuli one male knjižice. Baš mi se dopala ona za Starcraft - ako ste ih već morali maknuti, mogli ste to i najaviti. Čovječe, skoro sam ubio staroga jer sam mislio da mi je izgubio onu iz 41. broja. Što se tiče CD-a, na njemu bi trebalo biti više desktop tema i screensavera, mogli bi dodati i neke zakrpe. I na kraju, zašto su slike iz Playstation recenzija tako šugave kvalitete?

**Igre na PSX-u su u manjoj razlučivosti od igara koje se vrte na PC-ju, pa odatle i lošija kvaliteta istih. Što se tiče CD-a, obrati pozornost na veliki patch SiN-a od 20 MB te novi patch za igranje Starcrafta pod Win 98. Desktop tema na ovomjesečnom CD-u je 12, a screensavera 8 jer nastojimo da što više prostora ostane za demoe dobrih igara.**

### TO TE JA PITAM!

Zašto ne napišete razlog izostanka knjižice, nemojte brijati da je luksuznije izdanje skuplje jer su stranice pet puta tanje nego prije - ali vi, dakako, kritike ne objavljujete. Nije čudo što su vas BUG-ovci pobijedili u NFS 3 jer vi niste došli dalje od Tetrisa. To te ja pitam!

**Deda Mraz**

**Knjižicu trenutačno ne objavljujemo jer se koncepcijski i dizajnerski ne uklapa u novu koncepciju časopisa. Redakcija trenutačno razrađuje i razmatra nekoliko alternativa knjižici koja je dosad bila besplatni dodatak časopisu i o tome će pravodobno obavijestiti svoje čitatelje, stoga smatramo da oko knjižice ne treba dizati paniku jer će Hacker vrlo skoro u svoj sadržaj unijeti nova iznenađenja. I na kraju, ne možemo a ne primjetiti da si bio u krivu tvrdeći da ne objavljujemo kritike. Dečki iz BUG-a su nas pobijedili iz jednostavnog razloga što je NFS 3 njihova redakcijska svetinja koju su igrali toliko dugo da znaju napamet svaki detalj staze te je jednostavno iskustvo prevagnulo. Prolistaš li novi broj BUG-a, pročitaš ćeš komentar u kojem redakcija tvrdi da se naš nabrzaka sklopljen tim pokazao kao najtvrđi protivnik od svih dosadašnjih izazivača. Za tvoju informaciju, BUG-ovce su u NFS 3 pokušali poraziti i dečki iz HINLA-e koji igre igraju više nego redakcija BUG-a i Hackera zajedno. E, to te ja pitam Deda Mraže!**



**BUG-ov No. 1 Miroslav Rosandić, poznatiji kao "onaj koji zna sve staze u NFS 3 napamet" je mišljenja da mu je Patrik, poznatiji kao "Hackerov čovjek od hardvera" bio vrlo ljut protivnik.**

### KRATKO I SLATKO

Molim odgovor na pitanje: hoću li prelaskom na Windowse 98 moći igrati sve igre koja sam dosad igrala, kao i one koje tek trebaju izaći.

**Marija Dragičević**

**Kratko i jasno: da. Ne zaboravi, kada svoj PC nadogradiš na Win 98, instalirati najnoviju inačicu DirectX-a koji je potreban za sve današnje igre (inačica koja je trenutačno u opticaju nosi oznaku 6.0 i možeš je instalirati s Hackerovog CD-a).**



# HEAVY GEAR 2

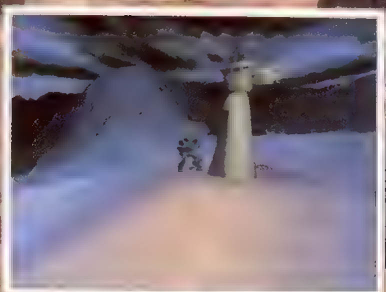
Prethodnik ove igre prilično nas je razočarao, a pogotovo našeg kontroverznog recenzenta Damira Rukavinu, stoga, Damire, unaprijed baci pogled na ove fantastične vizualne umotvorine iz Activisiona - nadamo se da će Heavy Gear 2 dobiti više od darežljivih 10%.



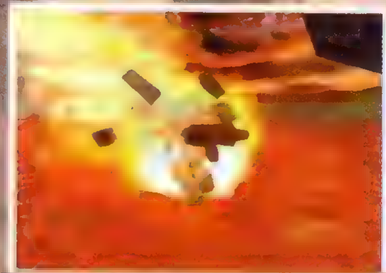
Ovakvih napetih scena masovnih borbi i velikih eksplozija ćete se nagledati u novom Heavy Gearu



Fantastične renderirane međuscene trebale bi pojačati uprizorenje pozadinske priče koja se proteže kroz Heavy Gear 2

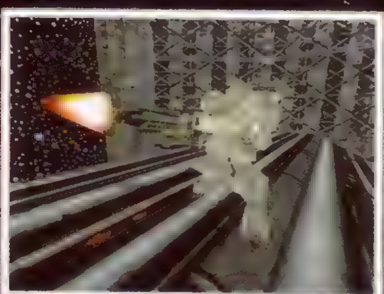


Obojeno osvjetljenje trebalo bi poboljšati atmosfere unutar same igre

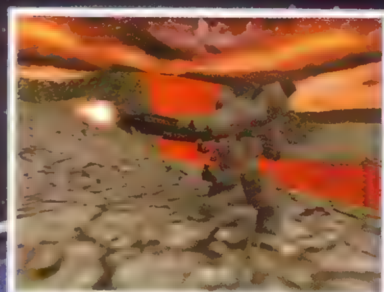


Zahvaljujući novom grafičkom engineu koji će svojom zahtjevnošću još više "razveseliti" našeg Damira Rukavinu, omogućeno je izrazito realno prikazivanje svjetlosnih efekata poput eksplozija i slično





Radnja mnogobrojnih misija, a time i same igre razbacana je po vrlo raznolikim terenima na koje će se igrač morati priviknuti. Očekuju ga svemirska prostranstva...



...eruptivni tereni prepuni lave...



...snijegom prekrivene površine...



...ali i pustinjska bespuća idealna za ratovanje

# NOVOSTI

## UVODNIK



### I to je prošlo...

[illegible]

Damir Đurović

## PC INFO

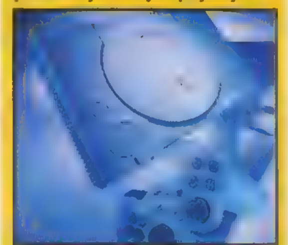
**Imamo nove slike i vijesti o Unreal Tournamentu o kojem smo pisali u prošlom broju!**



Uređuje i piše
**Damir Đurović**

## PSX INFO

**Sa 50 milijuna prodanih PSX-a dosad, Sonyju trenutno nitko ne predstavlja ozbiljnu prijetnju.**



Uređuje i piše
**Kristijan Žibreg**

## TECH INFO

**Borba na polju 3D igraćeg hardvera se i dalje zaoštrava, stoga ne čudi vijest da 3Dfx kupuje STB.**




Uređuje i piše
**Patrik Pencinger**

## NAJAVE

**U ovom broju čak 8 najava - izdvajamo odlični Alien vs. Predator.**



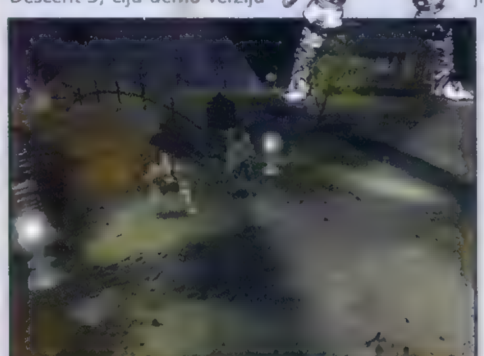
Uređuje: **Damir Đurović**
Piše: **Vedran Januš**

# FANTASTIČNA TROJKA IZ VOLITIONA

## Hacker vam prvi predstavlja Descent 4, Freespace 2 i Summoner!

Suprotno očekivanjima, tvrtka Volition, inače odgovorna za nastanak legendarnog Descent serijala te nove proslavljene simulacije Freespace: The Great War, objavila je svoju namjeru izdavanju triju naslova. Bilo je i za očekivati da će se pojaviti nastavak uistinu pravog autorskog remek-djela Freespacea, no najavljivanje Descenta 4 ipak još nismo očekivali s obzirom da se u prodaji još nije pojavio ni njegov prethodnik, Descent 3, čiju demo verziju možete pronaći na ovomjesečnom HackCD-u. Za razliku od spomenutih naslova, koji se tek nalazi u početnim fazama razvoja, treći je već prilično podmakao, što najviše i iznenađuje s obzirom da se Volition odlučio za RPG žanr u kojem dosad nije imao apsolutno nikakvih iskustava. Ime Volitionovog RPG-a je Summoner, a koncepcijski pomalo podsjeća na Blizzardov Diablo iako je zapravo riječ o mnogo složenijem naslovu brojnih kvaliteta. Nešto više o Volitionovim novim naslovima otkrit ćemo vam u sljedećim brojevima, čim dočujemo nešto novo





**Mada Summoner radi prilično jednostavnog interfacea podsjeća na Diablo, riječ je o daleko naprednijem naslovu i vizualno i koncepcijski**

## TOP LJESTVICA

### NAJOČEKIVANIJIH IGARA

1. **Alpha Centauri** (Firaxis/EA)
2. **Quake 3: Arena** (id Software/Activision)
3. **Black&White** (Lionhead/EA)
4. **Dungeon Keeper 2** (Bullfrog/EA)
5. **Sim City 3000** (Maxis/EA)
6. **X-Wing Alliance** (Lucas Arts/Activision)
7. **Unreal Tournament** (Epic Megagames/GT Interatcive)
8. **Command&Conquer: Tiberian Sun** (Westwood/EA)
9. **Ultima Ascension** (Origin/EA)
10. **Duke Nukem Forever** (3D Realms/GT Interactive)




**Sid Meierovo najnovije ostvarenje kreirano po uzoru na legendarni Civilization upravo je završeno te će se u prodaji pojaviti početkom sljedećeg mjeseca. Sve je moglo biti i mnogo prije da prevođenje manuala koji dolazi uz igru nije zeznuo dobri stari Electronic Arts.**

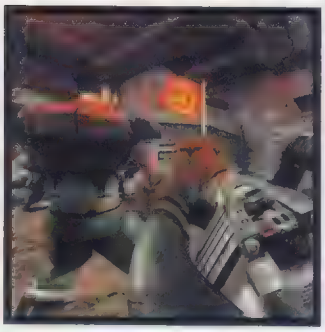
# NASCAR REVOLUTION

## Nova trkaljka iz EA Sportsa

**Pred samo zaključenje broja pristigle su nam iz kanadskog odjeljka EA Sportsa ove dvije slike iz nove utrke Nascar serijala - Nascar Revolution. Posto smo od EA Sportsa navikli samo na najkvalitetnije naslove, ni novi Nascar ne bi smio nimalo zaostajati, stoga očekujemo još jednu izvrsnu simulaciju vožnje iz Electronic Artsa.**



# PC INFO



**Donosimo vam novitete iz prenapučenog svemira PC igara prerađene i iskompilirane na 4 stranice najinformativnijeg infa u Hrvata**

### UKRATKO

**Expansion za Shogo**

Aztech New Media je softverska tvrtka koja se posljednjih godinu dana specijalizirala za razvoj i izdavanje službenih add-onova za gotovo sve vrste igara po kupljenim licencama. Njihov najnoviji projekt je Shogo: Legacy of the Fallen i, naravno, riječ je o add-onu za Monolithovu igru Shogo: Mobile Armor Division. Kao i svi dosadašnji njihovi expansioni, i ovaj je vrlo opsežan, sadrži čak šest novih likova, osam novih neprijatelja, oružja i mechova. Kao što i sami vidite, Legacy of the Fallen može mnogo toga ponuditi onima kojima se svidio orginalni Shogo, a željni su još akcije. Ipak, ima jedan problem, igra izlazi tek u travnju.



**Monolith preuzeo Gorky 17**

Sve poznatija izdavačka kuća Monolith dobila je prava za izdavanje igre Gorky 17 tvrtke Metropolis Software House, ali pod drugim imenom, Odium. Nešto više o ovom zanimljivom RPG naslovu pročitajte u 42. broju Hackera.

## WESTWOOD PREUZEO SWORD&SORCERY

### Raspadom Virgina brojne igre traže pojas za spašavanje

Nakon raspada Virgina, točnije njegovim djelomičnim otkupom od strane Electronic Artsa, nekoliko igara čiji je razvoj bio u tijeku ostalo je visjeti u zraku. Swords&Sorcery: Come Devils, Come Darkness je jedna od takvih igara koja se zahvaljujući Westwoodu uspjela izvući iz nastale krize. Swords&Sorcery je inače 3D RPG igra čiji se izlazak očekuje tijekom ljeta.



David Bradley, legenda u igračkim krugovima, tvorac nekoliko posljednjih Wizardyja i čovjek koji stoji iza cijelog projekta Swords&Sorcery.

## PRVE VIJESTI IZ NIHILISTICA

### Detalji o dosad brižno skrivanom naslovu polako se počinju otkrivati

Nihilistic Software, tvrtka u čijim su redovima ljudi odgovorni za nastanak uspješnog nastavka Dark Forcesa Jedi Knight dobro je čuvala do prije nekoliko tjedana i najnevažnije informacije o svojoj novoj RPG igri Vampire: The Masqueradeu utemeljnoj na istoimenom, u svijetu vrlo rasprostranjenom pencil&paper RPG sustavu White Wolfa (više informacija u Hackeru broj 41). Kad- tad morao je procuriti neki detalj i o ovom projektu, što se konačno i dogodilo. Srećom, uspjeli smo među prvima pribaviti prvu sliku iz rane faze grafičkog enginea čije se kvalitete već sada ne bi posramio ni id Software. Vampire: The Masquearade je igra koja će uz pomoć novije tehnologije i izvrsnog enginea zaduženog za vizualni doživljaj nastojati ispričati epsku priču o svom glavnom junaku Christofu i njegovom vampirskom osamstogodišnjem životu. Igra bi trebala biti završena tijekom jeseni i naći se na policama lokalnih prodavaonica računalnog softvera pod izdavačkim okriljem Activisiona.





Level design je odlika kojom su se Nihilisticovi ljudi proslavili u Jedi Knightu, stoga u Vampire: The Masqueradu možemo očekivati samo još bolji izgled virtualnog svijeta.

## ŠTO SE DOGAĐA S LANDS OF LOREOM 3

### Ipak ništa od pravog 3D-a

Kao što i naslov ovog teksta kaže, programeri iz Westwooda odustali su od potpune uporabe 3D ubrzanog enginea u svom trećem nastavku RPG serijala Lands of Lore. Umjesto njega rabit će inače poznati Westwoodov voxel space rendering engine (hibridni 3D engine utemeljen na uporabi voxela, tj. piksela, određenog trima koordinatama) čija će se unaprijeđena verzija pojaviti i u Tiberian Sunu. Glavni argument za odbacivanje 3D enginea bila je njegova nemogućnost da pomoću današnjeg hardvera reproducira dovoljan broj likova na ekranu, što je po mišljenju dizajnera Lands of Lorea 3 jedna od najbitnijih karakteristika. Ipak vizualni nedostatak dobiven gubljenjem 3D enginea nadoknađen je izvrsnim svjetlosnim efektima koje dosada nismo dosad vidjeli ni u RPG žanru ni u igrama općenito. Izlazak Lands of Lorea 3 je najavljen za veljaču, nadamo se da će tako i biti.



Inovativni sustav svjetlosnih efekata uspijeva vrlo dobro ublažiti činjenicu da je odbačeno 3D ubrzano okružje.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

### Unreal 2 i Unreal Level Pak

GT Interactive je konačno i službeno potpisao ugovor od izdavanju dvaju novih naslova koji će nastati u suradnji s Legend Enteretaimentom i Epic Megagamesom, oba su vezana za Unreal. Prvi će se pojaviti na tržištu Unreal Level Pak koji je, vjerojatno pogađate, tek običan expansion Unreala, drugi je nešto zanimljiviji i već spominjani Unreal 2 koji razvija Legend Entertainment, a njegovo je pojavljivanje predviđeno tek koncem godine.



Posljednja novost vezana uz Unreal je patch koji omogućuje prikazivanje realnih sjena unutar igre, nažalost, u tom će moći uživati jedino sretni vlasnici kartica temeljenih na Riva TNT chipu.

### Završni Fallout 2 patch

Interplay je izbacio Fallout 2 patch inačice 1.02D. Prema očekivanjima, to bi trebao biti posljednji patch koji sređuje oko pedesetak bugova i ostalih problema u ovom izazovnom RPG-u budućnosti. Patch možete pronaći na Interplayevom službenom websiteu www.interplay.com

### Baldur's Gate završen, expansion pack u pripremi

Sredinom studenoga konačno je završen dugoočekivani RPG Interplayev naslov Baldur's Gate. No, za kreatore igre za koju se predviđa da će biti proglašena RPG naslovom godine nema odmora, već su započeli raditi na expansion packu koji bi nam trebao pružiti veće zadovoljstvo nego Baldur's Gate i skratiti čekanje najavljenog nastavka.



Baldur's Gate, igra na 5 CD-ova, sigurno će vas dugo zadržati za računalom

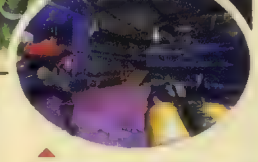
# UNREAL TOURNAMENT IZ EPICA

## Glavni konkurent Quakea 3 službeno najavljen

Nakon što smo u prošlom broju objavili neslužbenu izjavu Epica da radi na igri pod nazivom Unreal Tournament, ubrzo je stigla i službena objava za javnost. Unreal Tournament dizajniran je kao multiplayer igra bez normalnog single player dijela popraćenog nekom logičnom pričom. Tim potezom Epic Megagames odlučio se izravno konkurirati id Softwareovom koncepcijski vrlo sličnom naslovu Quake 3: Arena. Iako je multiplayer kod u Tournamentu konačno doveden u red, ipak sumnjamo da će ovaj Unreal projekt moći vizualno značajnije parirati izvrsnom trećem nastavku Quakea. Naime, ne zaostaje on toliko grafički, no neće moći ponuditi neka od novijih tehnoloških rješenja na području 3D grafike, poput zaobljenih površina i sl., koji su sada već sastavni dio Areninog enginea. Svi ostali elementi u Tournamentu su dobri, neki čak i bolji od konkurentskih; spomenimo, primjerice, gomilu alata za uređivanje razina, likova i slično koje će Epic zapakirati zajedno s ovim naslovom. Svakako je riječ o izrazito kvalitetnom i tehnički naprednom naslovu, ali ne uvedu li se još neke promjene u samom enginu igre, Epic neće ozbiljnije uspjeti ugroziti vodeću poziciju id Software na polju FPS igara ili, bolje rečeno, na novostvorenom polju FPS igara dizajniranih samo za multiplayer igranje.



▲ Fantastično obojeni svjetlosni efekti uvijek su bili jača strana Unrealovog enginea, u Tournamentu će ta karakteristika, zahvaljujući uvođenju novih oružja, biti još više izražena.



▲ Fanatični poklonici Unreala koji dosad nisu mogli uživati u pravom okršaju u više igrača konačno će doći na svoje u Tournamentu.

# Božićni dar iz Westwooda

## Mini expansion za Dune 2000

Tjedan uoči Božića Westwood je na svojem službenom websiteu izdao maleni, ali svim poklonicima Dune 2000 vrijedan expansion pack. U njem je bilo deset novih multiplayer mapa, nekoliko dodataka, tj. ukrasa za teren i tri nove jedinice: za Atreidise protupješadijske oružje granadiere, za Harkonnene elitna pješadija Sardaukarre te za Ordose svojevrsna istraživačka jedinica Sealth Raider. Dotični expansion pack možete pronaći na www.westwood.com ili na sljedećem Hackerovom CD-u.



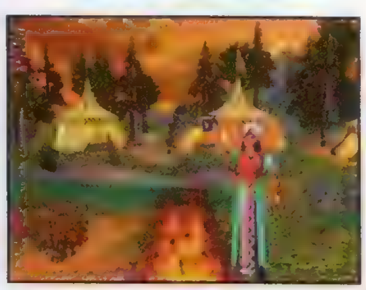
Možda će novi, iako maleni, expansion pack donekle ublažiti razočaranje među onima koji su od Dune 2000 očekivali mnogo, mnogo više.

# ULTIMA ASCENSION PRI KRAJU RAZVOJA

## Hoće li Originov nestrpljivo čekani naslov doživjeti sudbinu Daikatane!?

Prvo je trebao izaći krajem 1997., onda je zbog velikih vizualnih promjena odgođen za početak 1998. Nakon toga programeri su uporno tvrdili da im treba još samo malo da dovrše igru, a onda je ponovno odgođena za božićne praznike, koji su već za nama. Nakon svega možemo se samo upitati hoće li deveta Ultima krenuti stopama neslavne Daikatane čiji se razvojni period produžuje već tri duge godine. Prema posljednjim vijestima, Ultima Ascension svjetlost dana bi konačno trebala ugledati negdje u proljeće. Hoće li tako biti, samo Bog zna, no mi se još uvijek nadamo.





▲ Tako vizualno realističan virtualni svijet dosad nije viđen u RPG igrama, pitanje je samo koliko će uspješno vaša 3D kartica uspjeti prožvakati svu tu silu poligona i efekata.

### UKRATKO

**Cendant Software prodan Francuzima**

Cendant Software, koji objedinjuje nekoliko proizvođačkih kuća na čelu sa Sierrom i Blizzardom, prodan je prije nekoliko tjedana francuskoj megakorporaciji Havas u čijem je vlasništvu 50% dionica francuskog AOL-a i još niz drugih velikih tvrtki. Koliko će ova velika promjena utjecati na rad dosad vrlo uspješnih proizvođačkih kuća pokazat će se već u prvih nekoliko mjeseci unutar kojih Blizzard planira izdati Diablo 2, a i Sierra također priprema niz značajnijih naslova.

Kao što smo u prošlom broju najavili, DirectX 7 otišao je u ranu beta verziju. Finalnu inačicu očekujte u proljeće.

## UKRATKO

**Babylon 5 avantura**
Yosemite Entertainment, jedan od razvojnih odjela izdavačke kuće Sierra, otkupio je prava za Unreal engine, čime se svrstao među sve veći krug korisnika enginea iznimnih mogućnosti čiji je broj licenci već odavno pretekao Quake 2. Stečena prava Yosemite kani iskoristiti za razvoj još jedne igre smještene u SF svijet Babylona 5, ovaj put avanturističnog žanra.

**Duke Nukem Forever prema planu**
George Brussard, predsjednik 3D Realmsa, izjavio je nakon dugo šutnje da je prebacivanje Duke Nukema Forever na novi, Unrealov, engine proteklo bez većih poteškoća i da je već dobar dio koda prilagođen novom Dukeu ne bi li se on učinio još interaktivnijim i boljim. Razvoj igre, prema riječima Brussarda, zasad teče bez ikakvih problema i po planu. Iako je još uvijek prilično daleko od igrive faze, njen se izlazak očekuje kako je i najavljeno - sredinom godine.



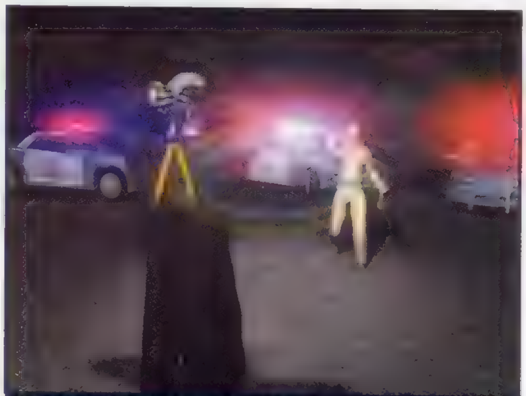
**DirectX 7 u beta izdanju**
Najnovija inačica Microsoftovog API-a koja će unijeti velik broj željenih promjena u svijet računalnih igara, posebice svojim podržavanjem najnovijih tehnologija planiranih za sljedeću godinu, kreće već ovog mjeseca u početnu fazu beta testiranja. Prema riječima ljudi iz Microsofta, DirectX 7 će u konačnoj verziji biti u cijelosti implementiran u Windowse 2000 koji bi trebali postaviti nove standarde u računalnoj industriji ove godine.

# RUKE U ZRAK, LOVU NA SUNCE

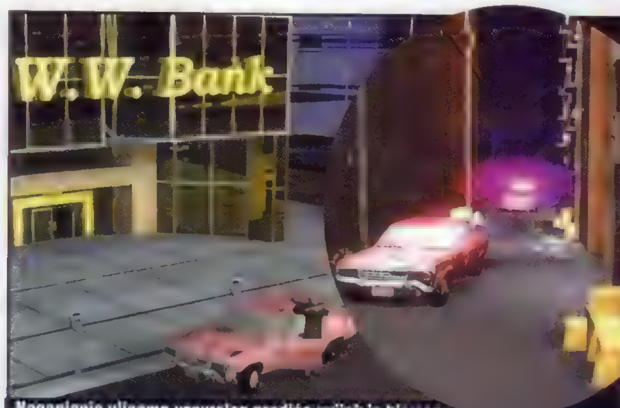
## Još jedna licenca za Unreal engine, ali nešto originalnijeg koncepta

Icepick Games je dobio licencu za uporabu Unrealovog enginea u svom novom projektu Bankheist. Ovaj put nije riječ o tek običnom i iskušanom kloniranju uspješnih 3D enginea jer vas nadasve originalni koncept Bankheista stavlja u ulogu jednog od trojice detaljno okarakteriziranih likova čija je profesija više nego zanimljiva i uzbudljiva - oni su pljačkaši banaka. Cijela priča tu počinje i završava jer je nadalje sve u vašim rukama: tijek svih događaja razbacanih na dvadesetak razina ovisit će o izboru lika, a bit će tu svega i svačega, od jurnjave mračnim uličicama do prepucavanja s čuvarima zakona. Iako sve počinje planiranjem i pljačkanjem banke, svaki će lik nastojati izvesti to na njemu što primjereniji način, tako će, primjerice, jedan od njih pobiti polovicu ljudi u banci da bi poslije bilo i onih koji mogu svjedočiti o njegovom zločinu, dok će oni iznimnih sposobnosti uporabom eksploziva dignuti pola banka u zrak itd. Spoj fantastične ideje spojen s dobrim grafičkim engineom može dati jedino dobar i iznimno igriv naslov kakav i očekujemo od Icepicka.

Čini se da je ovaj broj Hackera prepun novosti o Unrealu



Čak ni najbolje isplanirana pljačka banke ne može proći bez sukoba sa zakonom, no i one se daju riješiti na "neki" od načina

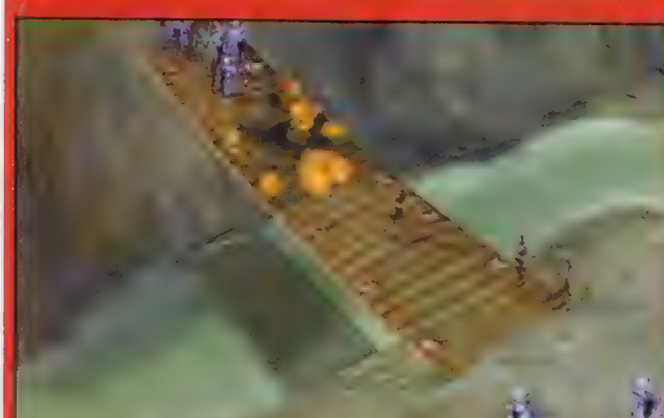



Naganjanje ulicama uzavrelog gradića uvijek je bio san ljubitelja akcije, a Bankheist će vam pružiti upravo to i još mnogo više.

# MYTH 2 APOKALIPSA

## Bungiev novi hit povučen iz prodaje

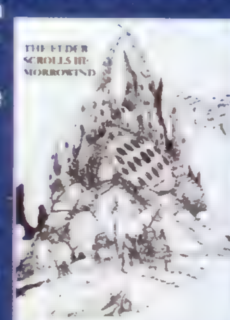
Kad bismo dodjeljivali nagradu za bug godine prisutan u nekoj od računalnih igara, prošlogodišnji Bungiev naslov Myth 2 koji se pojavio neposredno pred Božić definitivno bi pobijedio u toj kategoriji. Iako nije riječ ni o kakvoj pogrešci unutar same konstrukcije igre, pri njenoj instalaciji dolazi do većih problema a kojiput i do prebrisavanja vašeg hard diska. Početkom mjeseca konačno je i Bungie priznao svoju pogrešku i iz prodaje povukao svoju novu igru kaneći je, očišćenu od ovoga problema, ponovno lansirati u prodaju za mjesec dana. Stoga, upozoravamo sve ne-sretne vlasnike Mytha 2: umjesto uninstaliranja igre, jednostavno je izbrišite pomoću običnog Widnows Explorera da kojim slučajem ne bi došlo do neželjenih posljedica.



Bez obzira na velik trud uložen u stvaranje Mytha 2, što je vidljivo i iz njegove kvalitete, Bungie će, nažalost, zbog upravo pronađenog buga izgubiti gomilu novca

# Treći nastavak Elder Scrollsa na vidiku

Od izlaska posljednjeg pravog nastavka u to vrijeme izrazito značajnog RPG serijala Elder Scrolls prošlo je skoro već dvije godine, a u međuvremenu smo od Bethsede, tvorca tog serijala, dobili dva hibridna izdanka Battlerspire koji se pokušao u nešto manjem obujmu pojaviti u jednako velikom svjetlu, Daggerfall, drugi pravi nastavak Elder Scrollsa, te Redguard, kod kojeg se ipak pristupilo razvoju nešto naprednijeg 3D enginea, što je, spojeno s konceptualno dobro riješenim avanturističkim interfaceom, ispalo prilično dobro i učikovito (recenzija u sljedećem broju). Bethseda je konačno iscrpila sve te sumnjive ideje i vratila se svojim korjenima, punom parom započela je razvoj trećeg po redu Elder Scrollsa pod nazivom Morrowind.



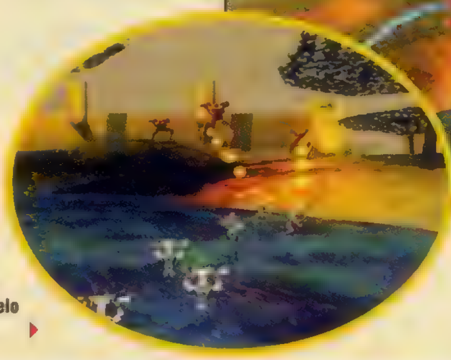

Očekujemo da će igra imati sve kvalitete koje smo vidjeli i u prošlom nastavku, ali i brojna poboljšanja, posebice u vizualnom doživljaju na čijoj će se kvaliteti malo više inzistirati nego prije.

# DARK REIGN 2 ISPLIVAO NA POVRŠINU

## Pandemic Studios dovršio 3D engine

Tvrtka nastala udruživanjem nekolicine vrlo kreativnih ljudi koji su u Activisionu radili na projektima Battlezone i Dark Regin upravo dovršava svoji novi potencijalni hit Dark Reign 2. Iako je prvi nastavak ove RTS igre zbog svojeg izgled kloniranog koncpeta prošao katastrofalno na tržištu. Pandemic Studios se pobrinuo da se to ovaj put ne ponovi. Primarni razlog za to je [illegible] upravo dovršeni grafički 3D engine kojeg je Pandemic posebno razvio za "kućnu" uporabu, tj. za razvoj svojih novih naslova Dark Regin 2 i Battlezone 2. Kako je kvaliteta enginea očita i iz priloženih slika, bilo bi prilično uzaludno navoditi sve njegove blistave karakteristike koje će ove godine ionako postati standardom u ovom žanru računalnih igara. Priča novog nastavka Dark Reigna, što je i bilo za očekivati, nastavlja se izravno na sukob koji je počeo još u prvom nastavku, s tim da se u novonastale događaje upliću neke nove neželjene strane. Bez obzira uspije li se Dark Reign 2 probiti na vodeću poziciju RTS žanra, već sada možemo zaključiti da će biti daleko originalniji od igara koje su mu prethodile.





Mogućnost mijenjanja kuta kamere tek je još jedan od detalja koji je polako pronašao svoje mjesto u RTS-ovima današnjice, a sjetite se sve je počelo Bungievim Mythom.

Eksplozije i ostali svjetlosni efekti konačno će i u RTS žanru doći na svoje zahvaljujući vještini Pandemicovih program-

# Igre koje očekujemo u 1999.

Krajem mjeseca očekuje se izlazak [illegible] igre napravljene po uzoru na komični crtani film Southpark vrlo popularan u Americi

**Donosimo pregled igara čiji se izlazak očekuje ove godine. Kao što možete i sami vidjeti, nismo naveli sve igre, nego smo se ograničili na desetak naslova po žanru izabravši uglavnom one bolje i igre za koje smo barem djelomice sigurni da neće iskliznuti u iduću godinu.**

### AKCIJSKE IGRE

| | | |
|---|---|---|
| Duke Nukem Forever | 3D Realms | ljeto 1999. |
| Quake 3: Arena | id Software | prva četvrtina 1999. |
| Oni | Bungie | proljeće 1999. |
| Unreal Tournament | Epic Megagames | prva četvrtina 1999. |
| Prey | 3D Realms | jesen 1999. |
| Daikatana | Ion Storm | proljeće 1999. |
| Bankheist | Icepick Gams | proljeće 1999. |
| Requim: Avenging Angel | 3DO | prva četvrtina 1999. |
| Messiah | Interplay | prva četvrtina 1999. |
| Galleon | Cenfunding Factor | koncem 1999. |





### ROLE PLAYING IGRE

| | | |
|---|---|---|
| Anachronox | Ion Storm | prva polovica 1999. |
| Lands of Lore 3 | Westwood | proljeće 1999. |
| Deus Ex | Ion Storm | koncem 1999. |
| Planescape Torment | Black Isle Studios | proljeće 1999. |
| Diablo 2 | Blizzard | prva četvrtina 1999. |
| Revenant | Cinematix | prva četvrtina 1999. |
| Septerra Core | Eidos Interactive | sredinom 1999. |
| Ultima Ascension | Origin | proljeće 1999. |
| Vampire: The Masquerade | Nihilistic | koncem 1999. |
| Wizardry 8 | Sirtech | prva četvrtina 1999. |

### AVANTURISTIČNE IGRE

Gabriel Knigh 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
Good&Evil
Elysium
Simon the Sorcerer 3
20.000 League: The Adventure Continues



### STRATEGIJSKE IGRE

| | | |
|---|---|---|
| Alpha Centauri | Firaxis Games | veljača 1999. |
| AOE 2: The Age of Kings | Ensemble Studios | proljeće 1999. |
| C&C: Tiberian Sun | Westwood Studios | prva četvrtina 1999. |
| Battlezone 2 | Pandemic Studios | prva polovca 1999. |
| Dark Reign 2 | Pandemic Studios | druga polovica 1999. |
| Homeworld | Sierra | prva četvrtina 1999. |
| Dungeon Keeper 2 | Bullfrog | proljeće/ljeto 1999. |
| Black&White | Lionhead | jesen/zima 1999. |
| Heroes of Might&Magic 3 | 3DO | proljeće 1999. |
| Force Commander | Lucas Arts | prva četvrtina 1999. |

### SIMULACIJE

| | | |
|---|---|---|
| Babylon 5: Space Simulation | Yosemite | tijekom 1999. |
| Descent 3 | Outrage/Volition | prva polovica 1999. |
| Fighter Squadron | Actvision | prva četvrtina 1999. |
| Nascar Revolution | Sierra Sports | prva četvrtina 1999. |
| Nascar 2000 | Sierra Sports | tijekom 1999. |
| X-Wing Alliance | Lucas Arts | proljeće 1999. |





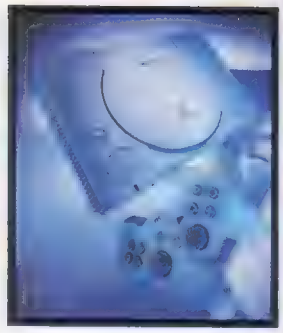
### SPORTSKE IGRE

Pod ovim žanrom nismo naveli mnogo igara zato što ih je većina još uvijek službeno nenajavljena, no unaprijed vam možemo obećati da i ove godine možete očekivati nastavke svih uhodanih sportskih igara koje su vam se svidjele prošle godine.

| | | |
|---|---|---|
| Links Extreme | Acess Software | prva četvrtina 1999. |
| Basketball Pro 99 | Sierra Sports | druga četvrtina 1999. |
| Fifa 2000 | Electronic Arts | tijekom 1999. |
| NHL 2000 | Electronic Arts | tijekom 1999. |

**Dakako, navedeni rokovi izlaska nisu definitivni, i sami znate da su promjene i odgađanja sve učestalija pojava u industriji računalnih igara.**

# PSX INFO



**50 milijuna prodanih PSX-a u svijetu, 75% tržišta konzola i najjača ponuda naslova dosad - to su činjenice koje teška srca moraju priznati Sonyjevi suparnici. U međuvremenu, tržište ne posustaje, produkcija igara je jača no ikad, a vijesti o PSX-u 2 bruje Internetom na sve strane - u sljedećem broju Hacker vam jedini donosi relevantne činjenice o nasljedniku PSX-a koje su dosad Sonyjevci skrivali kao zmija noge...**

## UKRATKO

**PARAPPA THE RAPPA NASTAVAK**
Sony trenutačno razvija nastavak Parappa the Rappa - naslova koji je kod mlade PSX publike potigao vrlo zapažen uspjeh. Izlazak igre čiji je radni naslov, zasad, Unjammer Ramy očekuje se u ožujku, a krasit će je teški rock'n'roll soundtrack.

**BUST-A-MOVE 2**
Nakon Bust-A-Movea, igre koja je pobrala dobre ocjene zbog jedinstvenog koncepta "plesanja pred TV-om", konačno je potvrđeno da nastavak izlazi u lipnju pod okriljem Enixa. U međuvremenu, zabavite se uz Bust-A-Groove koji recenziramo u sljedećem broju.

**Street Sk8er**
PlayStation: With the first ever PlayStation skateboarding title on its way in March courtesy of EA, producer Tarrnie Williams Jr, has spoke about the reason for naming the game Street Sk8er. "SK8 has been used in the skateboard sector for years. It was a way for us to identify this game as skateboarding, not to be confused with inline or roller skating. The Japanese title was Street Boarders, and 'boarder' is used colloquially to refer a snowboarder far more often than a skater," explained Williams.

**WIPEOUT 3?**
Iz neslužbenih izvora saznajemo da postoje velike šanse da Psygnosis ove godine konačno izda treći nastavak superbrze futurističe jurnjave.

### Shadow Madness

## JENKIJEVSKI RPG

Nakon poplave japanskih RPG-ova koje su nam pripremili Konami, Enix i Square ne treba čuditi što su Jenkiji iz Crave Entertainmenta poželjeli mali dio kolača i za sebe. Da bi to postigli, momci iz Crya su preuzeli najbolje stvari iz Final Fantasyja 7 i igru ojačali bogatom i detaljnom potkom koja se vrti oko mladog avanturiste Stingera koji istražuje tko je ili što je uzrokovalo tajanstvenu epidemiju *mračnog ludila* koje je obuzelo njegovo selo. Osim Stingera, u igri vodite i Windleaf (ženski archer i magic user) i Harv-5 (robot). Zanimljivo je da ćete moći sva oružja unapređivati i poboljšavati im razornu moć. Sve pozadine su prerenderirane, likovi imaju mnogo poligona, grafika je melem za oči... Uostalom, već u veljači ćemo vidjeti imaju li Jenkiji uistinu što pokazati ili su to bile samo prazne priče...



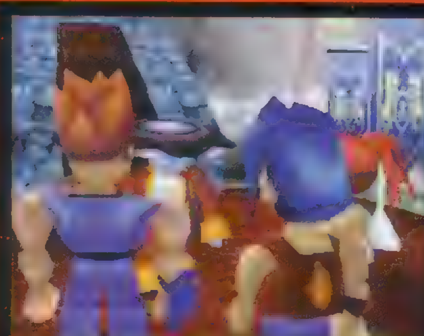
Može li PSX tržište podnijeti još jedan RPG?

### LEGEND OF LEGAIA

## RPG ZA 99-U!

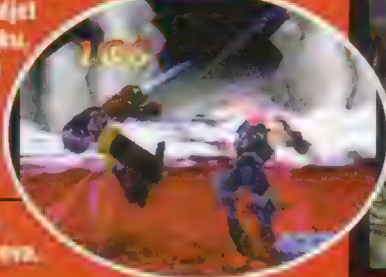
Iako je ovaj RPG trebao izaći za Božić, čini se da je producentska ekipa koja je radila na Sonyjevim Popolocroisu i Wild Armsu malo preračunala pa je došlo do nove odgode, što je razljutilo sve poklonike RPG igara na PSX-u jer od Legend of Legaia se mnogo očekuje. Što je točno posebno u ovoj igri nije nam bilo baš jasno iz dostupnih nam informacija, no pokušat ćemo vam dočarati... Radnja se događa u budućnosti koja i nije toliko svijetla. Naime, čovjek nije bio dobar prema majčici Prirodi, a rezultat tog nemara bio je nekakav čudan oblak koji, gdjegod se pojavi, pretvara ljude u ubojice. Situaciju pokušavaju riješiti tri heroja: Vann, Noa i Gabra. Vann je 15-godišnji klinac koji izbjegava borbu i konfrontacije, Noa (koja je čak i mlađa od Vanna) je djevojčica koju su odgojili vukovi i koja "nosi tajnu koja će zapanjiti igrače", a Gabra je najstariji član čudne družbe odrastao u samostanu gdje se koncentrirao na jačanje snage i konstitucije. Igra se vrti oko dvije bitnih stvari: Taijua i Kiria. Taiju je golemo drvo, izvor "velike moći", no u ovom trenutku još nije jasno koja mu je svrha, a Kiri je gnijezdo iz kojeg se širi smrtonosni oblak. Igra vrvi kombinacijama futurističnog tradicijskog i poznatog japanskog anime stila. Primjerice, dizajn vlaka je kombinacija insekta i vlaka, a kompletan se dizajn dosta oslanja na biomehaničke varijante normalnih predmeta. Navodno će najzanimljivija promjena doživjeti "TAS" igračke sučelja (Tactical Arts System) jer bi borba trebala izgledati raskošno poput specijaliziranih borilačkih igri, čime se dosad RPG igre na PSX-u nisu mogle pohvaliti.

Ako sve bude teklo po planu, vidjet ćemo o čemu je riječ tek u ožujku, kada se očekuje izlazak igre na američko tržište.



Vaši junaci u raskošnoj 3D grafici neuobičajenoj za RPG-ove

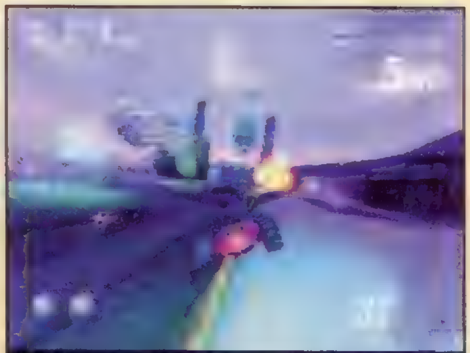




Borba će izgledati kao u nekom od specijaliziranih 3D beat'em'up-ova.

# ROLLCAGE

Igra koju smo u prošlom broju tek spomenuli u ovoj rubrici podiže sve više i više prašine. Konačno vam možemo dati više detalja o futurističnoj jurilici na četiri kotača koju potpisuje Psygnosis, vrlo dobro poznat vlasnicima PSX-a po adrenalinom nabijenom Wipeoutu i Wipeoutu 2. Cijela ideja Rollcagea [illegible] oko vozila dizajniranih tako da [illegible] je gornji i donji dio identičan [illegible] simetrični su oko horizontalne osi. [illegible] ta činjenica daje igri čar jer [illegible] po prvi puta u jednoj arkadnoj [illegible] **ne možete prevrnuti,** tj. ako se prevrnete, vaše vozilo nastavlja voz[illegible] okrenuto naopačke. Treba li uopće spominjati da je grafika nevjerojatno [illegible]dna, brza i efektna, s jednim od [illegible] vizualnih efekata uopće. [illegible]stalom, govorimo o respektabilnoj programerskoj kući koja ja poznata [illegible] tome da iz postojećeg hardvera [illegible] izvlači maksimum, što je sig[illegible] poznato amigašima. Budući da [illegible] ne možete prevrnuti i da ste u igri [illegible] štivi, pitate se kako onda [illegible]poriti protivnike koje također krase [illegible] osobine? Srećom, na raspola[illegible] će vam biti mnogo efektnih i [illegible] oružja kojima ih nakratko usporavate te power-upova kojima nakratko stječete veću brzinu ili privremena poboljšanja. Koliko se igra oslanja na čisti adrenalin i akciju možda najbolje govori podatak da gotovo sve strukture oko staze možete uništiti projektilima, a udarni val eksplozije iskoristiti za povećanje brzine. Isto tako, prevrćući se oko vlastite osi u trenutku kada neprijatelj skrši zgradu blizu vas, može se dogoditi da vas udarni val izbaci iz ravnoteže te ćete se vrtjeti i po zraku i po stazi. Ludo, zar ne? Rollcage vam daje šest različitih vozila, 11 raznolikih staza, 4 vrste vremenskih uvjeta, gomilu tajnih prolaza, prečica, bonusa, deathmathc staza i istodobno igranje dvojice igrača u split-screen načinu. Ako ništa drugo, Rollcage će sigurno čekanje na Wipeout 3 učiniti podnošljivijim. Igra će se pojaviti na PSX konzolama u travnju, a čim dobijemo nove, bolje slike - pokazat ćemo vam ih u ovoj rubrici.



U Rollcageu se ne možete prevrnuti na krov zato jer su krov i pod vozila isti!





Frenetična akcija u split screen načinu.

## Suikoden 2

# RPG U 2D

Sony je zaključio 1998. godinu sa rekordnim rezultatima prodaje. Do sada je u svijetu prodano 50 milijuna PlayStation konzola!!!

Neumorni Konami upravo završava nastavak RPG-a koji će, kao i njegov prethodnik, rabiti 2D crtane pozadine i likove te 3D grafiku samo za scene borbi. Da bi privukao igrače, Konami je u igru ubacio nekoliko [illegible]stičnih promjena. Ovaj put nastupate u ulozi negativca poznatog iz prvog [illegible]ela Suikodena, što zvuči prilično zanimljivo. Osim toga, igra nudi 100-tinjak [illegible]a, od kojih ste gotovo trećinu vidjeli u prvom dijelu. Najveća je poboljšanja [illegible]vjela sama borba, kako vizualno (spellovi sada izgledaju stvarno lijepo), tako [illegible]ncepcijski - imate više opcija kojima možete utjecati na način borbe. Konami [illegible]odio brigu i o početnicima razvivši za njih Battle Mode - mod u kojem će ih [illegible]-po-korak upute pripremiti za brzinu i uzbudljivost borbe. Ostaje za vidjeti [illegible] će se Suikoden 2 probiti u prenapučenom žanru RPG-ova koji se diče [illegible]rističnom 3D grafikom i efektima.



2D ili 3D, pitanje je sad. Konami se u Suikodenu 2 ipak odlučio za 2D grafiku...





## UKRATKO

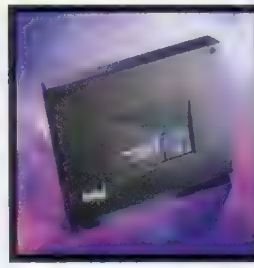
**RETRO FORCE**
Psygnosis je objavio rad na izradi Retro Forcea, nove pucačine koji bi se na vašem PSX-u trebala prikazati 12-og ožujka. Uzdajući se u reputaciju Psygnosisa, u igri možemo očekivati spektakularne vizualne efekte, a znakovito je da osim 2-player team moda, ova igra podržava i četiri igrača u turn-based ili real-time varijanti.

**SQUARE PROGOVORIO O PSX-u 2**
Direktor Squarea je javno u Japanu potvrdio da poduzeće u ovom trenutku razvija nekoliko naslova za novi model Playstationa. I kao da to nije bilo dovoljno da se ponovno podgriju još uvijek nepotvrđene glasine o Playstationu 2, ulje na vatru su dodali izjavom da će PSX 2 biti temeljen na 128-bitnom procesoru te da Square "nema nikakvu namjeru razvijati naslove za Dreamcast".

**16X PLAYSTATION**
Kruže glasine da Sony razmatra mogućnost o moderniziranju Playstationa bržim CD ROM pogonom, navodno, 16-brzinskim, što će otkloniti probleme koji se ponekad javljaju prilikom učitavanja nekih igara, a trebala bi biti poboljšana i podrška u ROM-u za memorijske kartice većih kapaciteta. Osim bržeg učitavanja igara, novi PSX se ni po čemu neće razlikovati od starog.

**CARMAGEDDON ZA PSX?**
Vlasnici PSX-a i N64 će konačno moći zaigrati Carmageddon - krvavu jurnjavu koju su pokušali zabraniti u Engleskoj i Njemačkoj. Iako je na PC-u aktualan Carmageddon 2, nintendaši i PSX-aši će dobiti Carmageddon 1 obogaćen detaljima specifičnim za igre namijenjene igranju na konzolama.

# TECH INFO



**I ovaj smo mjesec stavili naglasak na najdinamičnija područja PC hardvera, grafičke čipove i procesore. Pročitajte na čemu ćete igrati sljedeće godine.**

## UKRATKO

### AGP 4X

Pošto je S3 Intelov partner u razvoju AGP 4X standarda, gotovo je sigurno da će se prvi pojaviti na tržištu s ovakvim karticama. Prema nekim nezavisnim istraživanjima, projicirano je da će AGP 4X zauzeti preko 40% PC tržišta sljedeće godine. Inače, osim ovoga, S3 i Intel su dogovorili 10- godišnju suradnju koja im dopušta iskorištavanje S3-ove tehnologije na novim grafičkim karticama.

### UNREAL ZAKRPA ZA SJENE

Zakrpa za Unreal o kojoj se mnogo pričalo još od ECTS-a konačno je puštena u slobodni download. Zakrpa koristi neke posebne mogućnosti Riva TNT kartica, što joj omogućava izračunavanje stvarnih sjena u stvarnom vremenu. Zanimljivo je da je ova zakrpa nastala u Creative Labsu, i može se rabiti samo sa Creativovim TNT karticama. Ovo nije finalna, nego tzv. RC (release candidate) verzija, a temelji se na Unrealu verzija 2.19. Uskoro se očekuje zakrpa za 2.20.

# 3DFX KUPUJE STB !!

3Dfx je podigao nemalu prašinu najavivši svoju 141 milijun dolara vrijednu kupnju proizvođača grafičkih kartica STB-a. Dosad je 3Dfx dizajnirao i proizvodio samo grafičke čipove, ostavivši dobar dio posla kompanijama kao Diamond Multimedia, Creative Labs, STB itd. - da projetiraju, grade i same prodaju 3D kartice. Ova kupnja omogućava 3Dfx-u projektiranje čipova i prodavanje krajnjeg proizvoda i, naravno, veću zaradu. Ovakvim modelom poslovanja uspješno rade Matrox Electronics i ATI Technologies. 3Dfx-ov potpredsjednik je rekao da će 3Dfx i dalje nastaviti opskrbljivati Voodoo Banshee i Voodoo 2 čipovima. No, kada se spajanje STB-a i 3Dfx-a kompletira, svi proizvodi bazirani na novim Voodoo 3 čipovima (V2000 i V3000) prodavat će se ekskluzivno pod imenom STB-a (ili 3Dfx-a). Razlog je jednostavan - novac. Naime, na ovaj će način 3dfx monopolizirati tržište Voodoo 3 čipova, kvaliteta će vjerojatno biti veća, ali će se isto dogoditi i s cijenom, koja će se daleko duže takvom zadržati! (Sjetite se samo munjevitog pada Voodoo 2 kartica prošlih mjeseci? E, upravo takvo što 3Dfx želi izbjeći i zgrnuti više love). Creative je zanimljivo reagirao: "Da budem iskren, imali smo problema s ubacivanjem Voodoo 3 kartica u našu proizvodnu liniju sljedeće godine. Mislimo da Voodoo 3 ima neke velike propuste koje im igrači nikako neće oprostiti: tu je samo 16 MB memorije, a i renderiranje u 16 bita je apsolutno neprihvatljivo kod višeprolaznog renderiranja. Da se sada pojavi, Voodoo 3 bi bio O.K., ali, nažalost, pojavit će se za pola godine, kada će u utrci biti još novih igrača. Diamond je izjavio da će ih ova 3Dfx-ova odluka još više približiti nVidii. Oni smatraju da Nvidia ima mnogo bolji plan za budućnost nego 3Dfx... Malo dužom analizom problema zaključili smo da bi pravi razlog ovog spajanja trebalo tražiti u želji 3Dfx-a da satre Nvidiu, naime gotovo 40% njezinih prihoda dolazilo je od STB-a koji će se uskoro biti prebačeni na 3Dfx only kartice.




Voodoo 3 kartice nikada nećete vidjeti u pakiranju Diamonda ili Creativea.

# G200 GL

Vjerovali ili ne, ali Matrox je konačno doveo razvoj OpenGL drivera za svoj G200 do bete. Nadamo se da ćemo uskoro vidjeti i potpunu verziju, a do tada uživajte u OpenGL igrama koje su sada mnogo brže. Ako još nemate driver, skinite ga sa www.matrox.com.





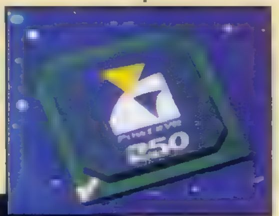

# KATMAI NI DOBIO NOVO IME

Da, novi procesor koji nam uskoro dolazi iz Intela je promijenio ime. Ono što ste dosad znali pod imenom Katmai NI (New Instructions – nove dodatne instrukcije) sada se odaziva na ime Streaming SIMD Extensions, iliti kraće SSE. O novom imenu procesora još nema riječi, a prilično je izvjesno da nikada nećemo vijeti na tržištu procesor pod imenom Katmai. Kako god se zvao, očekujte ga u prvoj četvrtini ove godine.



# POWERVR SERIJA 2

O trenutačnom statusu u razvoju njihove revolucionarne PowerVr Series 2 kartice govori glavonja iz PowerVR-a, Trevor Wing: " Novi čip iz serije 2 je odičan. Potrošaći i vrhunski razvojni timovi dobili su ...e primjerke tijekom 11. mjeseca. Drugom krugu ...zvođača upravo sada šaljemo ogledne kartice. Naše će ...e nove kartice pojaviti na tržištu do kraja prve četvrtine ...ve godine! Vjerujte, performanse su impresivne!" Power ...-ove kartice su specifične zbog posebnog načina crtan- ...a scene. Evo superpojednostavljene usporedbe. Tzv. TILE RENDERING dijeli ekran na male kvadratiće. Informacije iz kvadratića se obrade i određuju se vidljivi poligoni. tj. oni koje treba iscrtati. Kada se dio ekrana iscrta, prebaci se u frame buffer, a kada ondje bude iscrtan cijeli ekran, prikazat će se na monitoru. To valja obaviti 30 do 60 puta u sekundi. Pozitivna strana ovoga je što se renderiraju samo vidljivi poligoni, a negativna što je potrebno znatno više procesorske snage za podjelu ekrana na kvadratiće i to što treba obraditi mnogo veću količinu podataka prije samog renderiranja. Tradicionalni, pak, način renderiranja započinje crtanjem najudaljenijeg trokuta, pa onog malo bližeg, i tako do posljednjeg u sceni. Jasno je da ih se na ovaj način iscrtava mnogo više nego što ih je zapravo u sceni. Na internetu je moguće pronaći mnoge rasprave o tome koja je metoda bolja i brža, a mi se držimo testova. Kad vidimo, povjerovat ćemo; zasad podržavamo klasičnu metodu. Inače, najavljena je i prva kartica s novim čipom, PowerVR 250. Kartica je kombinirani 2D/3D ubrzivač, podržava 32-bitno renderiranje i multitexturing, ugrađena je i pripomoć dekodiranju Mpeg2 datoteka (preko tzv. kompenzacije gibanja). Maksimalna količina memorije iznosi 32 MB SD/SGRAM-a, a kartica po izlasku podržava OpenGL, Direct3D i PowerSGL. Postoji i mogućnost proširenja s različitim TV-tuner, video capture i sličnim modulima. Kartica podržava AGP 2X (133 MHz).

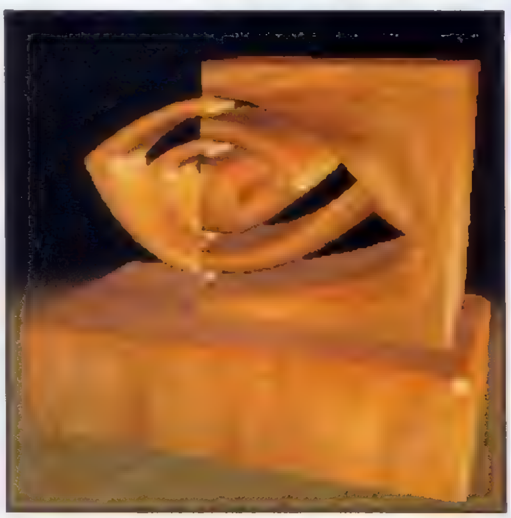






# NV20 - NOVO ČUDO IZ NVIDIE

Nakon TNT-a, nVidia je najavila novi TNT 2 koji će rabiti .25 mikronsku tehnologiju i raditi na bržoj frekvneciji, i podržavati više memorije. Razvojno ime nove kartice je Vanta. To je tzv. NV5 kartica. (NV4 je Riva TNT). To svi već znaju. No ekskluzivne informacije saznali smo po kuloarima informatičkih izbivanja, daleko prije nego što su smjele izaći! Zbog uloženog posla u NV5, unutar tvrtke preimenovali su je u NV20. Postoje pokazatelji na osnovu kojih se može zaključiti da beta verzija silikona (čipa) već postoji, no nVidia ne želi prerano izaći u javnost s detaljima. Poznato je da nova Riva neće biti nikakav poboljšani TNT čip (spekuliralo se o TNT ZX čipovima), nego potpuno novi proizvod, novog imena koje će naglasiti njegovu sirovu snagu. Što se brojki tiče, izmuzli smo samo 650+ Mpixela u sekundi, što je gotovo dvostruko više od najavljenih 366 Mpixela kod Voodoo 3!! Kada ? Paa. za desetak mjeseci, baš u vrijeme Božića. U sljedećim brojevima ovdje potražite nove informacije o nVidiinom Voodoo 3 killeru!



nVIDIA



# Procesori sa Flash BIOS-om!!!

Najnoviji Intelov izum nema veze sa L2 cache memorijom. Riječ je, naime, o programabilnom Flash BIOS-u koji će se nalaziti na njihovim Katmai (ili kako će se god zvati) procesorima. Ovo će pružiti zanimljive mogućnosti proizvođačima softvera koji će moći u svoje proizvode ugraditi digitalne ključeve koji će otključati program samo ako je originalan. Ako se ovo obistini, bit će to konačan kraj piratstva, ili će Intelov izum jednostavno propasti. Živi bili pa vidjeli.

DTK Computer

| QUIN K6-2-300* MVP3 100M (MS WIN 98 CD) | CELERON 300 LX440 (MS WIN 98 CD) | CELERON 333 A LX440 (MS WIN 98 CD) | KLAMATH 333 LX440 | DESC… A… |
|---|---|---|---|---|
| AMD K6-2-300 MHz Pentium | Intel 300 MHz Pentium II | Intel 333 MHz Pentium II | Intel 333 MHz Pentium II | Inte… Pe… |
| 32MB SDRAM DIMM (exp to 256MB) | 32MB SDRAM DIMM (exp to 384MB) | 32MB SDRAM DIMM (exp to 384MB) | 32MB SDRAM DIMM (exp to 384MB) | 64MB S… (exp… 1… |
| PCI S3 775 TRIO 64 V2 1MB | PCI S3 VIRGE 3D 2MB | PCI S3 VIRGE 3D 2MB | PCI S3 VIRGE 3D 2MB | PCI S3 V… |
| 3.2GB Ultra ATA | 3.2GB Ultra ATA | 3.2GB Ultra ATA | 3.2GB Ultra ATA | 3.2… |
| | STUDENTI-3623 kn | STUDENTI-3964 kn | | |

*Sve DTK konfiguracije isporučuju se u mini tower kućištima ('mini tower AT). DESCHUTES 450 isporuču…
Sve konfiguracije isporučuju se sa Cherry Win tipkovnicom, Logitech Internet mišom te M…




DTK Computer TOSHIBA Microsoft HEWLETT PACKARD 3Com CHERRY CREATIVE EPSON matrox FUJITSU CO…

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

**Čak i ako vam se sama igra ne svidi, pogledom ćete proždirati bombonjeraste krajolike i slađušne vitezeće i monstrumčiće. Upozoreni ste!**

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | New World Computing |
| IZDAVAČ | 3DO |
| PLATFORME | PC |
| IZLAZI | Veljača 1999. |

**I strategije i obični FRP-ovi iz Might and Magic svijeta dijele kritičare u 2 skupine. Za kritičare koji kažu da su te igre vrlo prijateljski dizajnirane i igrive, njihove će kolege reći da su slijepci zatupljeni površnošću i slatkom grafikom. Čak i da je to istina, stvar hoda. Na brzini kojom proizvode nastavke 3DO-u bi pozavidjeli i zečevi, a na solidnoj prodaji više kompanija nego što ih se jednom metaforom može zaogrnuti.**

Glavna zamjerka kojom su kritičari potkopavali originalni Heroes odnosila se na nedovoljno razrađeni sustav borbe koji je igrača tjerao na borbu po uvijek istom receptu: uzmite jednog heroja, nabildajte ga i nakljukajte Dukeovim steroidima, bildajte ga još malo. Dodajte mu dovoljno veliku pratnju i pošaljite ga na grad koji želite osvojiti. Ponavljajte cijeli proces do kraja misije.

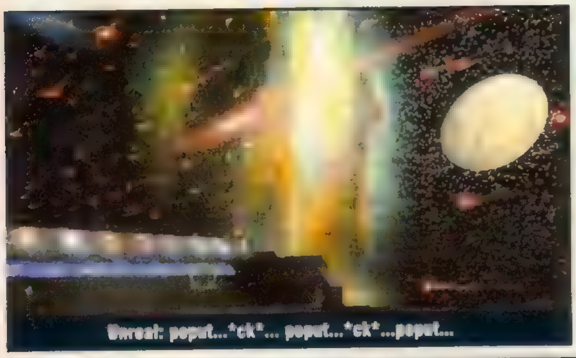
Heroes of Might and Magic 2 povećao je dimenzije mapa, uveo u igru nove vrste monstruma, dodao više detaljčića, no bit je ostala ista (često su ga uspoređivali sa X-Comom 2: bio je to malčice izmijenjeni klon prvog dijela). Što je najgore, sustav borbe se nije nimalo promijenio. Stari obožavatelji serijala mogli su i dalje hraniti svoju strast, a stari protivnici su dobili pokoji novi čir na želucu.

Trenutačno se priprema treći dio, smješten u svijet Heroesa 2 i Might and Magica 6. Priča je povezana s pričama iz gore-spomenutih igara, no smještena je u drugu državu (Erathia) pa će biti i određenih razlika. Osim toga, New World Computing je odlučio povećati područje na kojem ćete igrati - svakoj će karti dodati barem jedan ili dva nivoa, što znači da ćete se moći boriti i u podzemlju. Dodano je i mnogo novih vrsta bića, gradova, spellova i artefakata, a ručno crtana 8-bitna grafika prebačena je u prerenderiranu 16-bitnu u rezoluciji 800x600. Loše je jedino to što su se autori za tu promjenu odlučili tek kad je dobar dio grafike već bio gotov, što je produžilo vrijeme izrade i igra nije stigla u trgovine za Božić, pa je sada, nažalost, upitna isplativost tog poteza.

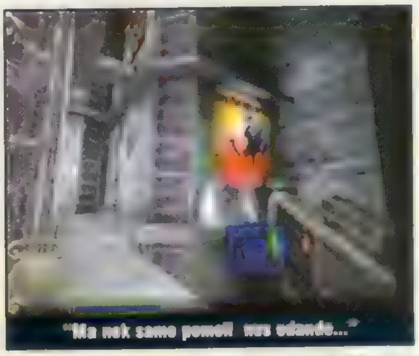
**Heroes of Might and Magic 3 najavljen je za veljaču.**

Najvećih će promjena biti u ravnoteži snaga u igri. Sada će svaki heroj nositi dvostruko manje opreme, a način borbe će biti tako prilagođen da samotnjaci više neće imati nikakvih šansi.

Još nešto, single player igra je podijeljena u tri dijela, igrate na svim stranama ( vodite dobre, zle i neutralne snage), što će vam, slično kao u Starcraftu, omogućiti različite pogleda na radnju.



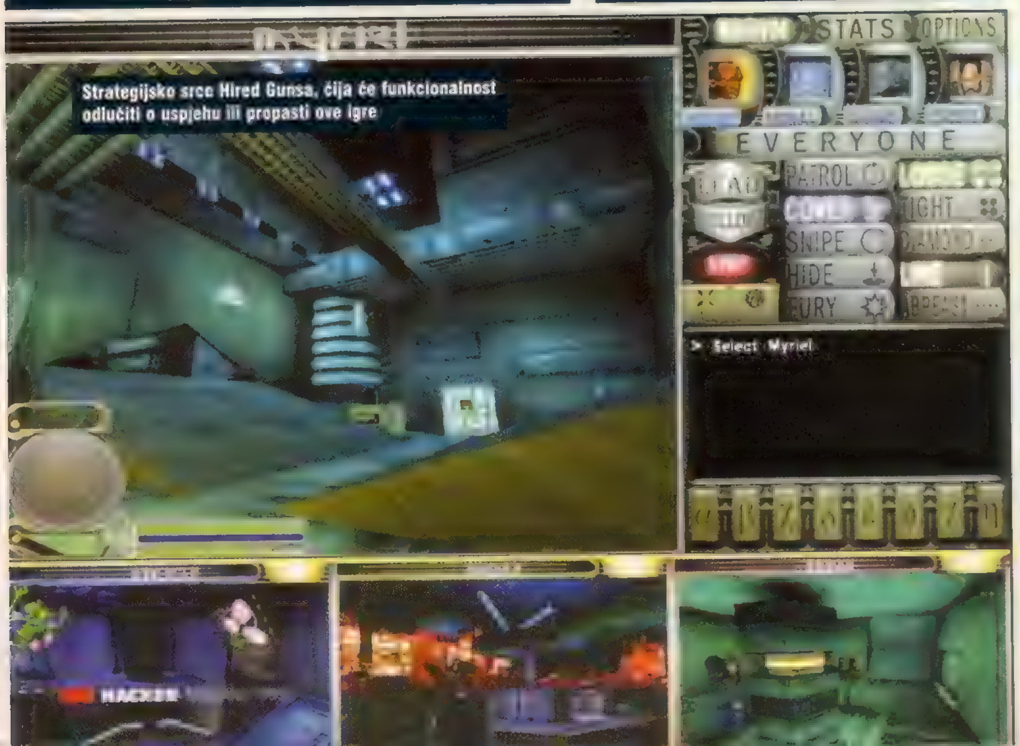
Unreal: poput...*ck*... poput...*ck*...poput...



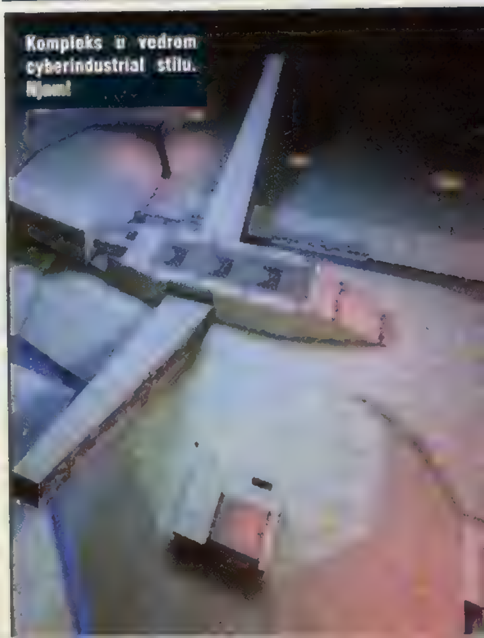
"Ma nek samo pomoli nos odande..."



Unreal: poput pijeska na plaži, poput zvijezda na nebu...




Strategijsko srce Hired Gunsa, čija će funkcionalnost odlučiti o uspjehu ili propasti ove igre



Kompleks u vedrom cyberindustrial stilu. Njam!



Kičasti stil postao je prepoznatljiv znak ovog serijala. No o ukusima..



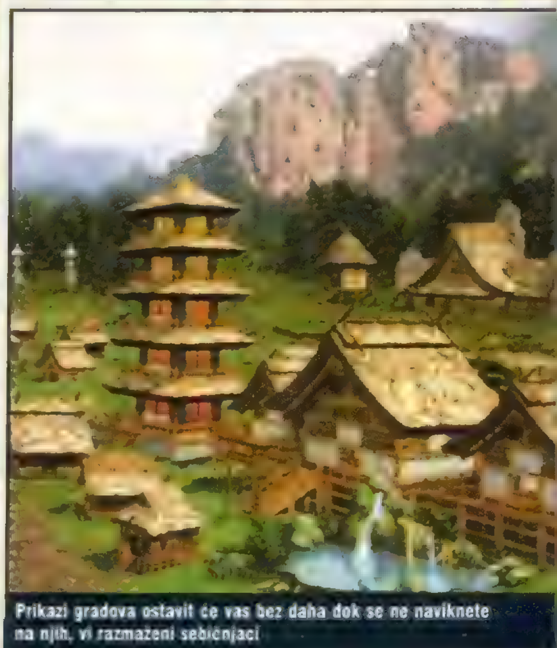
Slatko, toplo predvorje pakla



Dolina elfova obiluje bujnim zelenilom




...jer jedno čisto srce može pokrenuti planine



Prikazi gradova ostavit će vas bez daha dok se ne naviknete na njih, vi razmaženi sebičnjaci

# HIRED GUNS

## Ne, ID Software nije izumio Multiplayer FPShooter

[illegible]VLJUJE **Vedran Januš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| [illegible]ĐAČ | Devil's Thumb |
| [illegible] | Psygnosis |
| [illegible]ME | PC |
| [illegible] | Početkom 1999. |

**SVAKI amigaš koji imalo drži do sebe, čim mu spomenete Psygnosis, vjerojatno će početi fanatički mantrati nešto kao "Lemmings, Walker, Shadow of the Beast" i tako pedeset puta do katarze. Hired Guns je manje poznata, no vrlo kvalitetna igra za Amigu kojom se ova legendarna tvrtka iskazala još davne 1993. godine.**

[illegible] to akcijski FRP smješten u [illegible] svijet koji čeka naše blazi-[illegible] a pokretao ga je engine [illegible] iz serijala Eye of the [illegible] Ukratko: jedan korak , 1 [illegible] Istina, na PC-ju je već [illegible] Wolfenstein 3D (ili [illegible] kako ga je većina nas nepis-[illegible]aka pamtila), no Hired [illegible] sve osvojio svojom split screen opcijom koja je omogućavala multiplayer učetvero na istom stroju, a rezultat su bile noći ispunjene fanatičnim prepucavanjem po klaustrofobičnim industrijskim kompleksima. Poslije je stigao Doom koji je cijelu stvar kvadrirao i prožeo elementima ludila koji su nam svima prirasli srcu (o pilo, moja pilo motorna...). Digitalna evolucija se nastavila, a Hired Guns je pao u zaborav, sve do danas.

Psygnosis, koji se u međuvremenu uspješno prebacio na PC tržište, odlučio je modernizirati svoj stari hit, no neka vas to ne zavara: ovdje nije riječ samo o prebacivanju u novi engine (Unrealov, koji će ovim naslovom vjerojatno sustići Quake 2 u borbi za titulu nemaštovite majke genijalne djece u sezoni 1998./99.). Koncept ove nove igre možda bi se mogao opisati kao "3DFX Commandos BEL nakon što su mu programeri iz Windoza ugradili mozak". Ako niste shvatili o čemu je riječ (moj ego će vam biti zahvalan), objašnjenje potražite u sljedećem odlomku.

> **"Dizajn nivoa bit će vedriji i ljepših oblika od onog koji FPS-ovi obično nude. Želimo izbjeći ofucani monokromatski quakoliki izgled"**
> **Brett Close**, *vođa projekta, Devil's Thumb*

U originalnoj igri ste mogli od dvanaest likova odabrati četiri i onda ih simultano vodili kroz misiju. Naravno, mogli ste igrati i s prijateljem ili više njih i odlučiti koliko će oni likova kontrolirati. Likovi su se, osim izgledom, razlikovali po početnom izboru oružja i nekim statistikama, od kojih je najbitnija bila zdravlje.

U novoj igri nema više izbora likova, a četiri lika koja vodite kroz igru posjeduje posebnu vještinu koja se tijekom igre poboljšava. Kirchner, glavni lik, može se polako izliječiti. Rorien može vidjeti u mraku, što je itekako bitno na nekim mapama. Osverger, moj najdraži lik (hladni kauboj koji je eemingtonkom pjevao godinama prije Clint Eastwooda ili njegovog modernijeg klona, Caleba iz Blooda), otporniji je na metke i posebno dobar s teškim topništvom. Myrielina vještina je najzanimljivija: ona se može stopiti s kompjutorom i ući u lokalni cyberspace, što će vjerojatno izvući pokoju suzu nekim mojim prijateljima koji se zaklinju u System Shock. Fanatici.

Jedina mana stare verzije Hired Gunsa bio je nedostatak umjetne inteligencije kod likova koje trenutačno ne kontrolirate, što je, ako niste imali zainteresirane prijatelje, uvelike usporavalo kampanju. Zato će se sada pasivnim likovima automatski uključiti umjetna inteligencija koju ćete moći mijenjati biranjem formacije likova i njihovog ponašanja u akciji. Osim standardnog defanzivnog ponašanja, tu su i opcije Snipe, Fury (čitaj kamikaze), te Cover koji bi, ako se programeri potrude, mogao organiziranim akcijama dati neviđenu kvalitetu. Zamislite poznatu sekvencu pljačke banke iz filma Heat i znat ćete o čemu govorim...

Hired Guns daje vam šest mjeseci da se pripremite za propast svijeta. Upozoreni ste!

# OUTCAST

**Akcijska avantura iz trećeg lica s inteligentnom pričom. "Oh yeah, that's sooo European", procijedit će kroza zube ljubomornozeleni prekooceanski bučoglavci...**

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Appeal Software |
| IZDAVAČ | Infogrames |
| PLATFORME | PC |
| IZLAZI | Prvi kvartal 1999. |

**KASNIH 60-tih naučnici su, pokušavajući objasniti funkcioniranje jakih nuklearnih sila, uveli koncept 'niti' (string theory). Kad nakon deset godina istraživanja ta teorija nije uspjela pokriti sve predviđene mogućnosti, koncept je proširen na 'super-niti', definirane četiri dimenzije povećane na šest, i Einsteinov san je konačno ispunjen: stvorena je jedinstvena teorija koja ujedinjuje kvantnu mehaniku i opću teoriju relativnosti. To bi otprilike bila teoretska pozadina na kojoj se zasniva nova Infogramesova 3D akcijska avantura koju za njih razvijaja Appeal, otac PC klasika Alone in the Dark.**

Naravno, da je sve završilo na nekoliko formulama ispisanih salveta, priče ne bi bilo. No profesor William Kauffman iskoristio je teoriju superniti da bi otišao korak dalje i dokazao postojanje paralelnih dimenzija. Ako jedna slika vrijedi tisuću riječi, onda će par minuta videa bez problema zamijeniti enciklopediju, zaključio je naš komercijalno nastrojen profesor i sa svojim kolegama, brže-bolje, u tajnoj bazi P7 na Sjevernom polu izgradio interdimenzijski portal kroz koji je poslan robotić opremljen najmodernijom DVD10000 kamerom te još nekim naučnim instrumentima od zanemarive važnosti. Samo nakoliko sekundi poslije počinju pristizati u bazu prvi prikazi paralelne dimenzije. U pozadini je nešto nalik šumi. Iz zelenila se izdvaja humanoidno stvorenje koje se opuštenim korakom približava kameri, lijeno vadi nešto što može, ali i ne mora biti oružje, okreće ga prema ekranu i povlači okidač. Desetinku sekunde iza toga lete lansirna rampa i portal u zrak, a sve u radijusu od trideset metara isisano je u hipersvemir. Live long and prosper, rekli su. Volimo Elvisa, rekli su. Ha.

Kauffman, koji se, za razliku od nekih svojih neiskusnijih kolega, povukao prije eksperimenta što dalje od svojih ruku djela, stupa u kontakt s američkim predsjednikom, referira događaje i pokazuje mu dotičnu videovrpcu. Nakon nekoliko bezuspješnih pokušaja paljenja vlažne cigare, predsjednik odobrava financiranje akcije spašavanja: kroz novi će portal u drugu dimenziju biti poslani Kauffman, njegov kolega Anthony Xue, eksobiolog Marion Wolf i vi, kao popratni zaštitar, bivši Navy Seal Cutter Slade. Nakon skoka u Adelphu, sestrinsku dimenziju, primjećujete kako od ostatka vaše skupine nema ni traga ni glasa. Tako je to kad sentimentalisti budžet troše na sigurna odlagališta biootpada, mrmljate u bradu, punite vaše slabo oružje s neograničenim streljivom (poslije će biti jačih) te krećete u istraživanje...

Kako bi svijet koji će vas dočekati doista izgledao neuobičajeno, Appealovi programeri odlučili su napraviti engine koji će ne samo konkurirati drugima na tržištu, nego rabiti u tu svrhu i algoritme koji su danas u najmanju ruku alternativni. Naime, za prikazivanje okoliša rabit će se voxel-space, a jedino će likovi biti prikazani poligonima. Ovu belgijansku programersku kuću već su prije kritizirali zbog njihovog odbijanja uporabe 3D ubrzivačkih kartica, te je pitanje kako će njihov proizvod biti prihvaćen na tržištu. S druge strane, po priloženim slikama vidi se da njihov pristup nije bezrazložan. Tko zna, možda će 3DFX uskoro dobiti konkurenciju iz neočekivano izvora – PC procesora? No dobro, prestanite se cerekati.

**"Mislimo da su 3D kartice previše restriktivne, te da će svi proizvodi koji rabe ovu tehnologiju biti prisiljeni imati sličan dizajn."**

*Glasogovornik Appeal softwarea*

Još jedna impresivna osobina ove igre je njen FRP-ovski pristup radnji: Adelpha je podijeljena na šest svjetova koje možete istraživati redom kojim želite, a nelinearnost igre pojačana je inteligentnom interakcijom sa stanovnicima čiji se odnos prema vama mijenja ovisno o vašim akcijama i riječima, što će drastično mijenjati način na koji prolazite kroz igru. No, nemojte misliti da će vam poslušno izvršavanje misija olakšati život. Naime, neki će vaši sugovornici tražiti da činite vrlo sumnjive stvari, neki će vas pokušati zavarati ili okrenuti ostale protiv vas ne bi li ispunili svoje mračne ciljeve. Ukratko, trebat će uključiti mozak. Kako bi bili što opušteniji, u pozadini će vas milovati zvuci Moskovskog simfonijskog orkestra, još jedan dokaz vrlo visokog standarda koji su si postavili stvaraoci ove igre. Ako sve ovo što su nam dečki iz Appeala najavili nije samo još jedan dašak vaporwarea, Outcast bi mogao biti najozbiljniji konkurent najavljivanom Lucasartsovom tombraiderskom novorođenčetu Indiana Jones and the Infernal Machine.



Djetinja Carica u svom punom sjaju!...



Ružna Olga, u svom punom... ma nećemo



"Nabib, erotska plesačica u iskvarenom gradu Šatora. Dobro je zrendana ta slika...



Susret s debelim histeričnim stablom. Iznenađen? Zar ja?



Pakleni Gmork prijeti Fanu, vašem inače vedrom suputniku koji sad vjerojatno smišlja oporuku.



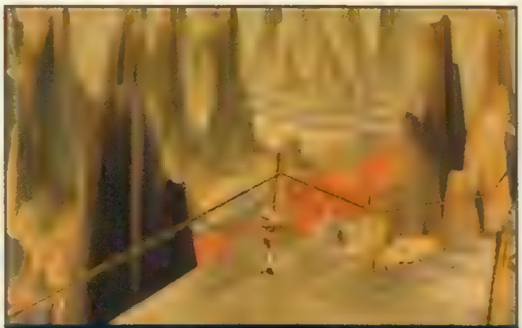
Real time renderirano savršenstvo. Bez 3D ubrzivača. Ljudi, trošili ste novce uzalud. Ha, ha!



Zora u novom svijetu



Ne okreći se, sine!



Spasiti ostale ili ganjati poglede polaroidom?



Jedan od portala koje ganjate tijekom igre

# THE REAL NEVERENDING STORY

**Dizajneri igara su doista čudna vrsta ljudi. Znaju nam uljepšati život stvarima o kojima nismo mogli ni sanjati. S druge strane, znaju ih uhvatiti napadaji nakon kojih će njihove provale biti prepričavane mjesecima. Ili ih voliš, ili ih mrziš, srednjeg puta nema**

[illegible]AVLJUJE **Vedran Januš**

| INFO | |
|---|---|
| [illegible] | Discreet Monsters |
| [illegible] | Octagon |
| [illegible] | PSX |
| [illegible] | Sredinom 1999. |

**SJETITE se samo nedavnog prepucavanja između Carmacka i Romera, kad je potonji napustio ID software. That was fun. No, da bi takve prepirke bile zanimljive, barem jedna programerska tvrtka treba imati određenu reputaciju U međuvremenu, morat ćemo se smijati glupostima poput ove koju su nam nedavno s nonšalatnim osmijehom na licu pokušali prodati dječaci iz novorođene njemačke tvrtke Discreet Monsters.**

Početna ideja nije loša. Uza sve napore koje jedna dizajnerska grupa mora uložiti u razvoj svog softvera, često se zna dogoditi da igra zakaže u najbitnijem – nedostaje joj maštovitosti. Zašto onda ne iskoristiti tuđu priču koja ne samo da se prodala, nego je već ugrađena duboko u mozak svakog klinca koji je uživao u filmu? Tako je tvrtka Discreet Monstersu otkupila prava na Michael Endeovu Beskrajnu priču i bacila se na posao. I iz onoga što smo vidjeli, svoj su posao obavili vrlo dobro no problem je u tome što neki ljudi jednostavno nemaju mjere.

Prijeđimo na stvar: programeri svoje djelo vrlo glasno i pompozno najavljuju kao 'prvu 3D real-time avanturu ikad napravljenu'. Kad sam čuo tu frazu, zacrnjelo mi se pred očima. Zar nikad neće naučiti? Har har har, vuk dlaku mijenja, ali ćud nikada, nasmijao mi se duh interaktivnog filma za koji sam se nadao da mirno truli u ništavilu propalih reklamnih kampanja. Svijet je opako mjesto, stoga želim naglasiti, jednom i zauvijek: ljudi, jedina real time avantura je život. Ako avantura ima jedan ili više predviđenih završetaka, onda nije real time. Kraj priče. U međuvremenu, pogledajmo malo što su sve Discreet Monsters upakirali u svoj nadolazeći proizvod koji su (skromno i nepretenciozno naglašavajući svoj poslovni potez), nazvali "The ***REAL*** Neverending Story".

Fantazija, svijet snova, u velikoj je opasnosti. Na mjestima gdje je spojen sa stvarnim svijetom počelo ga je proždirati veliko ništa, zasljepljujuće sivilo koje se širi pod utjecajem svog zla koje je ikad postojalo. Fantaziju može spasiti jedino netko iz stvarnog svijeta, netko tko Djetinjoj Carici, vladarici Fantazije, da novo ime i tako pokrene ponovo rađanje svijeta mašte. Djetinja Carica je izabrala vas. Problem nastaje kada, zajedno s vama, u Fantaziju dolazi i Nepoznato, koje može uzeti bilo koji oblik. Dobro poznajući Murphyjeve zakone, Nepoznato uzima vaš oblik i provaljuje u odaje Djetinje Carice, gdje će ukrasti mistični Auryn, amulet u obliku dviju isprepletenih zmija koji nosiocu ispunjava svaku želju. Kentaur Cairon, liječnik u Tornju od Slonovače, svjedoči o krađi i ("ako išta može poći po krivom...") optužuje vas. Pobjegavši iz carske tamnice, vaša je zadaća pronaći Auryn, raskrinkati Nepoznato, naći caričino novo ime spriječivši tako da Ništa proždre Fantaziju...

Igra je vizualno dizajnirana s mnogo stila, a kompleksnost 3D grafike je barem korak ispred svega što danas možemo vidjeti. Nadajmo se samo da će se Discreet Monsters više koncentrirati na to da im igra bude dostojna knjige po kojoj je rade, a manje na medijsku pompu kojom pokušavaju unaprijed privući kupce. Konačni proizvod bi u tom slučaju mogao biti itekako vrijedan pozornosti. ◂

# SOULBRINGER

**"Dosta mi je stvarnosti, dovedite mi čarobnjake!" zaurlao je šef Gremlinovog razvojnog tima**

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Gremlin Interactive |
| IZDAVAČ | Interplay |
| PLATFORME | PC |
| IZLAZI | Početkom 1999. |

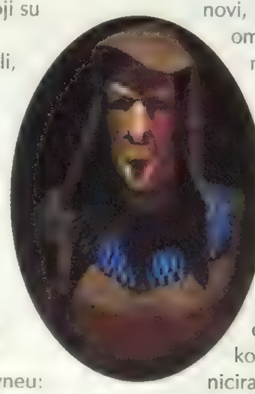
**SJEĆATE li se živog, inteligentnog cyberspacea iz Gibsonovih maštarija? Postoji mogućnost da otac cyberpunka podijeli određene ideje s ljudima koji s tim nemaju veze. Naime, zna se dogoditi da wall-streeterski brokeri u trenucima opuštanja, nakon par capuccina, počnu izvaljivati slične stvari, no za – ekonomiju. Ekonomija ima svojih želja i potreba, kažu oni, kad se nečeg zasiti, mijenja smjer. Slično bi se moglo reći i za svijet igara, u kojem najviše zarađuju oni koji na vrijeme osjete tržišne trendove...**

U Gremlinu su, očigledno, toga svjesni jer su brže bolje (prije nego što im netko drugi popali ideju) odlučili ostvariti primat i u tombraiderovski engine smjestiti FRP u zlatnom, tradicionalnom stilu. Moći ćete istraživati svijet prepun raznolikih gradova i sela, šuma i rudnika, arktičkih pustoši i užarenih pustinja nastanjenih najrazličitijim likovima, od prenabildanih ratnika do suhonjavih čarobnjaka, a iluziju će održavati slobodno rotirajući engine u 24-bitnoj boji.

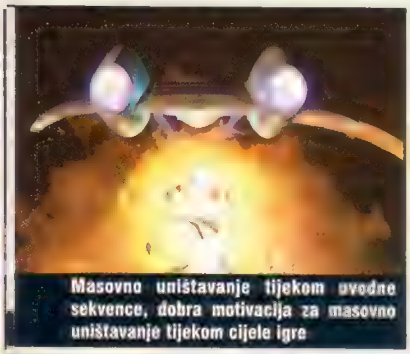
Igru započinjete opraštajući se od svog oca na samrtnoj postelji. Na njegovu zamolbu potražit ćete svog ludog ujaka u selu Madrigal, no sudbina će vas ubrzo skrenuti sa zacrtanog puta. Čim na seoskom festivalu 'za sreću' dotaknete *kamen vjere*, bit ćete prebačeni u zaboravljeni toranj Warlocka Harbingera koji je stoljećima prije izborio pobjedu nad zlim demonima koji su terorizirali pokrajinu. Demoni su se oslobodili, a vi morate pobijediti legije ponovno uskrsnulih koji ne mogu pod zemljom naći svoj mir...



Iza vrlo egzotične atmosfere kojom se diči ova igra stoji i jednako snažna tehnička podrška. Za animiranje likova rabi se algoritam sličan onom u Max Payneu: osnovna animacija dobiva se motion captureom, a međuframeovi se izračunavaju procesorski, što znači da bi ova igra mogla do kraja iskoristiti potencijale onog meganabrijanog para Voodoo2 kartica koji zasad nepotrebno čami u vašem računalu. Da ostatak procesora ne bi ostao besposlen, u igru je ubačen i novi, hijerarhijski AI koji omogućava scene u kojima će istodobno biti pedesetak likova na ekranu koji se različito kreću, a kolizije tijela bit će realistično prikazane, i sve to uz minimalan gubitak frame-ratea.



Sam svijet Soulbringera sadrži oko stotinjak NPC-ja s kojima ćete moći komunicirati, što znači da bi igra mogla biti vrlo dobar spoj FRPovskog istraživanja i krvavih srednjovjekovnih bitaka u kojima lete odsječeni dijelovi neprijateljskih tijela na sve strane (koja se, ako je vjerovati podacima o engineu, realistično odbijaju od drugih objekata prije nego što padnu na pod). U svakom slučaju, igra koja bi mogla unijeti nove dimenzije u svijet 3D arkadnih avantura.



Masovno uništavanje tijekom uvodne sekvence, dobra motivacija za masovno uništavanje tijekom cijele igre



Mole se igrači neka ne plaču nad tipkovnicom. Malo dostojanstva, zaboga

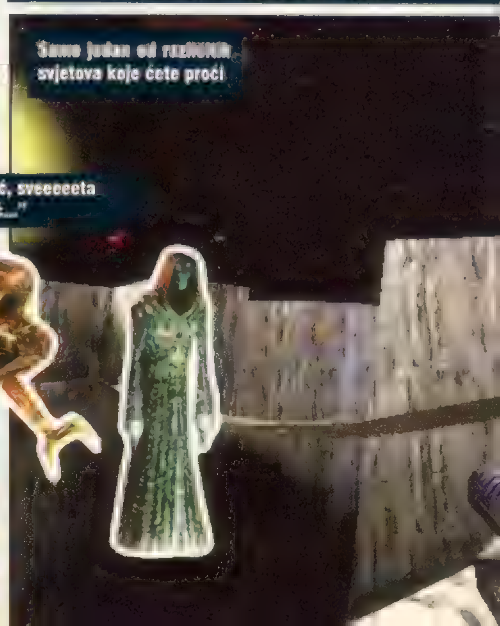


Ova je za Spielberga. BLAM! *splat*



Ovako će izgledati ekran tijekom praćenja svih marinaca istodobno

"Tiiiiiha nooooć, sveeeeeta nooooć..."



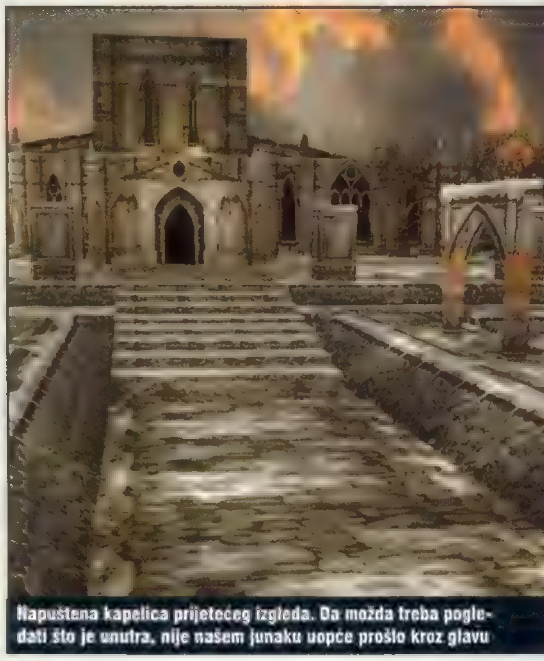
Samo jedan od raznih svjetova koje ćete proći



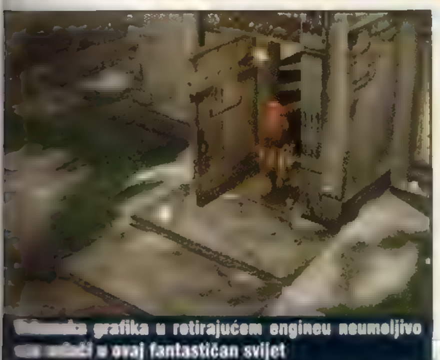
Dobra večer svima. Ja sam vaš domaćin tijekom boravka ovdje. Želim vam ugodan provod, ostanite s nama ZAUVIJEK. HAHAHAHAHAHAHAHA!



Ćavrljajte s konobaricom dok krčmar mazi sataru



Napuštena kapelica prijetećeg izgleda. Da možda treba pogledati što je unutra, nije našem junaku uopće prošlo kroz glavu



...grafika u rotirajućem engineu neumoljivo ... u ovaj fantastičan svijet



Nemirne duše unose pustoš u svijet živih

# X-COM: ALLIANCE

**Utrka za nagradu za najeksploatiraniju temu u serijalu videoigara se nastavlja. Da bi se izbjeglo nasilje, Lucasarts i Microprose, navodno, komuniciraju samo pismeno...**

...LJUJE **Vedran Januš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| ...AČ | Microprose |
| ... | Microprose |
| ...RME | PC |
| ... | Početak 1999. |

**RECIMO** odma... na početku: X-COM naslovi izdavani su sljedećim redoslijedom: Enemy Unknown, Terror From the Deep, Apocalypse, Interceptor i Alliance, a vremenski, priče se odigravaju ovim redoslijedom: Enemy Unknown, Terror, Alliance, Interceptor, Apocalypse. Jasno?**

...odina je 2062. Nakon pobjede ... kod Cydonije, X-Comove ... pretražuju okolicu ne želeći ... tehnologiju prepustiti zabo... Tijekom svoje misije nailaze na ...rtal koji ih baca šezdeset svjetlos... godina daleko od Zemlje. Vaši ...vjereni vojnici otkrivaju da su upali usred rata između svojih starih neprijatelja i ascidiana, dotad nepoznate alienske rase. Instinktivno se udružuju s njima ne bi li ponovno istrijebili mrske im protivnike i vratili se na rodni planet. Stare kavge teško se zaboravljaju, zar ne?

X-COM: Alliance proširit će broj žanrova pokrivenih ovim serijalom na tri. Bit će to FPS u Unrealovom engineu koji će se protezati kroz petnaest misija. Slično kao i u Hired Gunsu (najavljenom u ovom broju), u Allianceu ćete istodobno kontrolirati skupinu marinaca (najviše četiri), no ovdje će, čini se, veći naglasak biti stavljen na taktiku, dok će Hired Guns atmosferom biti bliskiji razaračkoj tradiciji quakeolikih igara. Koliko će to dobro biti izvedeno, tek treba vidjeti. U Apocalypseu, kompleksnoj igru u kojoj je već bila ubačena real time komponenta, postojao je dio igrača koji se žalio da se pri takvom načinu igranja gubi kontrola nad događajima. Budući je u FPS-u pozonost igrača u cijelosti posvećena samo jednom liku, teško je zamisliti kako će igrač kontrolirati četiri marinca. Doklegod vodi kompaktnu skupinu, to bi moglo biti relativno izvedivo, no kad se ona rasprši, stvari postaju mnogo kompliciranije. Zbog toga, neki strani kritičari ipak daju prednost Hired Gunsu u kojem će strategija biti manje naglašena, a vjerojatno će biti i prije izdan.. Jedna stvar koju X-COM Alliance zasigurno prvi uvodi u žanr FPS-ova je management vlastitih trupa između misija. Sustav po kojem se to odigrava karakterističan je za ovaj serijal, a najsličniji bi trebao biti onom u X-COM Interceptoru. Igrač će moći skupljati i rabiti oružja i opremu otetu neprijatelju tijekom misija, ali i istraživati novu tehnologiju, da bi se mogao nositi s nadolazećim sve težim misijama.

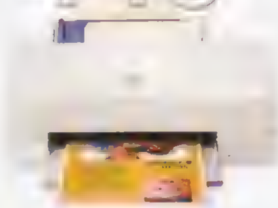
> **"Rabeći bogato 3D okružje Unrealovog enginea, MicroProse će napraviti igru koja miješa elemente akcije, strategije i borbe u tradiciji X-COM serijala."**
> **Tom Nichols**, *viši direktor marketinga, MicroProse*

Za sve one koji ipak više vole čistu strategiju, recimo da je Microprose već počeo planirati šesti nastavak pod imenom X-COM: Genesis. Iako je još u povojima, poznate su neke stvari: stilski će biti najbliži prvom i drugom nastavku, priča će biti smještena između Interceptora i Apocalypsea, a igra bi trebala razjasniti mnoge stvari i produbiti detaljnost X-COM-ovog svijeta. S obzirom da je još uvijek u početnoj fazi razvoja, autori su na Internetu objavili da žele čuti mišljenja igrača, naročito, o igranju na poteze ili o real time upravljanju, kao i ono što vam se svidjelo ili ne u prva tri nastavka i sl. Prijedloge možete slati na adresu interceptor@microprose.com. X-COM:Alliance očekujte ove zime.



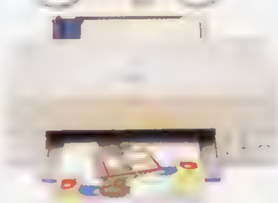
# Od vašeg prvog crteža, do profesionalnog ispisa, Epson !

**440**



**EPSON Stylus COLOR 440**
s rezolucijom od 720 dpi
najekonomičniji model nove
EPSON Stylus generacije

**640**



**EPSON Stylus COLOR 640**
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 5 stranica u minuti,
pisač je širokih mogućnosti

**740**



**EPSON Stylus COLOR 740**
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 6 stranica u minuti
vrhunske brzine i kvalitete ispisa

©MANUSCRIPT

RECRO®
*potpisujemo samo najbolje*

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr

**Vrhunska Epson piezo ink jet tehnologija!**

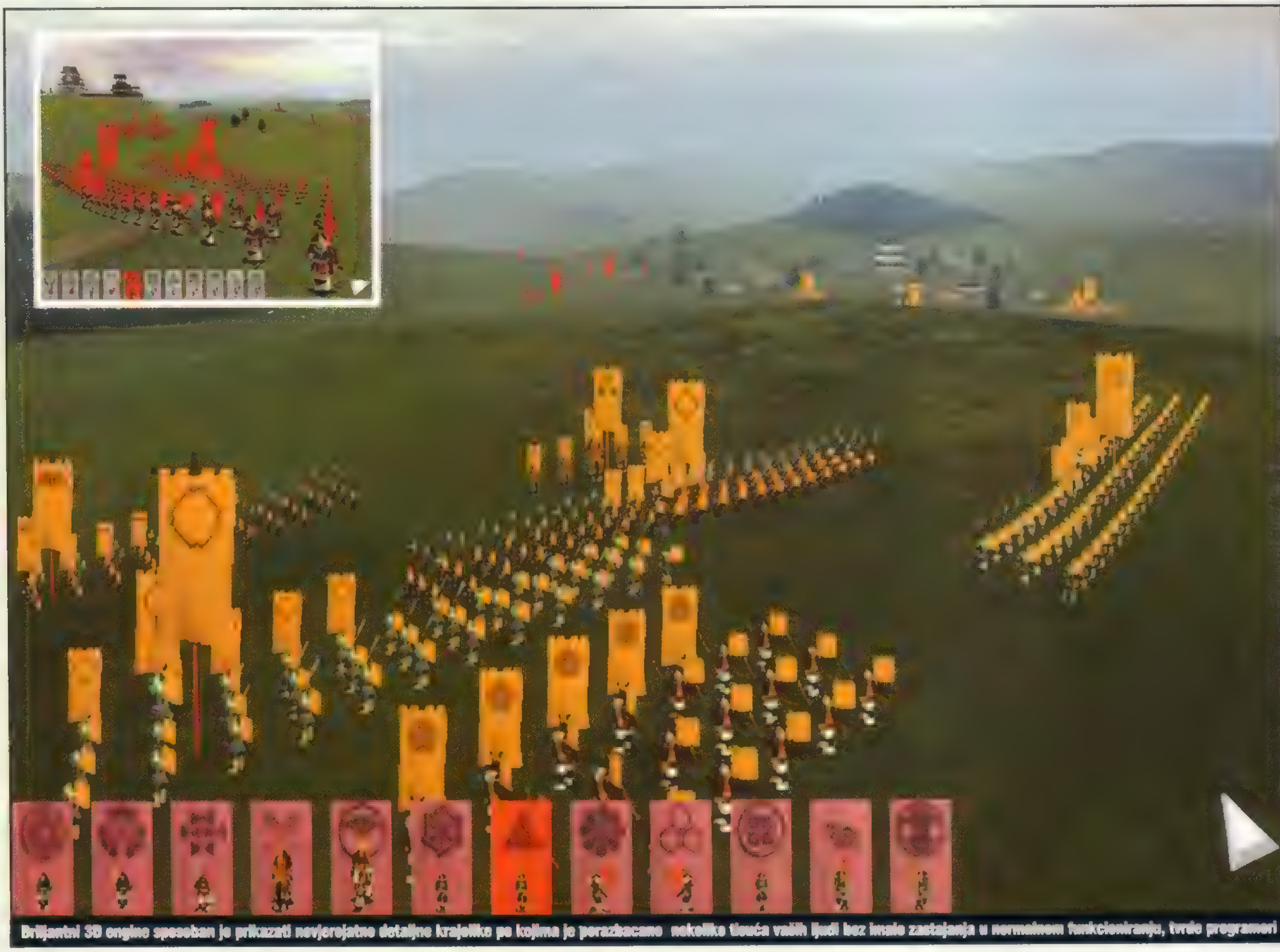
EPSON®



POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS
Čestit Božić i Nova godina
USRobotics
TOSHIBA
PENTIUM II 266 CELERON
MB LX 440 TRITON AT 627
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-2000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
Monster 3D II
Seeing is Believing!
DIAMOND
MONSTER 3D I 4MB
599,00 KN + PDV
MONSTER 3D II 8MB
899,00 KN + PDV
MONSTER 3D II 12MB
1099,00 KN + PDV
PENTIUM II 300 CELERON
MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 300 Mhz Intel CELERON
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB Q UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-2000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
3799,00 KUNA+PDV
CREATIVE
SB 16 - 189,00 KN+PDV
AWE 64 - 295,00 KN+PDV
PCI 64 - 299,00 KN+PDV
PCI 128 - 449,00 KN+PDV
LIVE 256 VALUE - 699,00 KN+PDV
Sound BLASTER Live!
CREATIVE
CREATIVE LABS
YAMAHA
PENTIUM II 333 KLAMATH
MB LX 440 TRITON AT 627
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
MINI TOWER
4.799,00 KUNA+PDV
DOPLATA :
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 349 Kn+PDV
P II 300 CEL. A NA P II 333 CEL. A - 99 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 419 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV
Philips Brilliance® Monitors
BRILLIANCE
PENTIUM II 300 CELERON A
MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 300 Mhz INTEL CELERON A
S-DRAM 32 MB,168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB Q UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-2000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
3.999,00 KUNA+PDV
EPSON
NOVI BROJEVI TELEFONA
HEWLETT PACKARD
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

# SHOGUN TOTAL WAR

**Razdoblje velikih samurajskih ratova tek je u djelićima bilo predstavljeno u velikoj lepezi strategijskih igara današnjice. Ljudi iz Creative Assembleyja uvidjeli su taj propust te će u svom novom projektu na najbolji mogući način pokušati dočarati ovaj vrlo zanimljiv i bogat dio japanske povijesti**



Briljantni 3D engine sposoban je prikazati nevjerojatno detaljne krajolike po kojima je porazbacano nekoliko tisuća vaših ljudi bez imalo zastajanja u normalnom funkcioniranju, tvrde programeri

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Creative Assembly/Dreamtime Interactive |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| IZLAZI | Proljeće 1999. |
| PLATFORME | PC |



**DA mjesta za inovacije u računalnoj industriji uvijek ima i uvijek će biti, dokaz je nedavno iznikla tvrtka Creative Assembly čije ime već govori o kakvoj je skupini ljudi riječ. Taj je kreativni tim početkom prošle godine započeo vrlo interesantan i, po očekivanjima jednog dijela igraće zajednice, revolucionaran projekt na polju real time strategija. Ime igre je Shogun Total War, a čini se da je dobra kad je svojom kvalitetom uspjela privući čak i veliki i moćni Electronic Arts koji se već u ranoj razvojnoj fazi polakomio za pravima izdavanja ovog naslova visokih potencijala.**

Na prvi pogled najuočljiviji, uostalom, i u imenu igre naglašen, element je tematika kojom su se programeri Creative Assemblyja odlučili pozabaviti. Dok je velik broj današnjih razvojnih timova zaokupljen stvaranjem kojekakvih futurističnih strategija u pedest i tko zna kojem stoljeću, smišljajući sve razornija i moćnija oružja koja mogu izbrisati polovicu naše galak-

**"Prava vještina samurajskog ratovanja u Shogunu doći će do potpunog izražaja, to je naslov koji će naći mjesto na polici svakog ozbiljnijeg zaljubljenika u strategije"**



[illegible]

…reative Assembly se odlučio … tpuno drugačiji pristup. Iako …ete upravljati životima stotina … svojih podanika čiji je … i jedini cilj istrijebiti i posljed… pripadnika svih postojećih rasa … nešto kao Hitler u …sti), još uvijek je riječ o …odlučivanju o sudbini jednog naro… …om ratovaju u najboljem … smislu. U Shogunu stvar … nosu, umijeću ratovanja, …skoj časti i svemu vezanom … d najuzbudljivijih povi… razdoblja u svijetu u čiju vas …a igra nastoji što dublje … tal War započinjete kao Daimoyo, vođa jedne od brojnih japanskih samurajskih obitelji između kojih dolazi do velikih sukoba nakon nestanka posljednjeg šoguna. Naravno, kao poglavaru određene obitelji, dostupni su vam svi njeni resursi, od brojnog ljudstva, novca, ratne opreme i ostalih zanimljivih sitnica, što će vam pomoći u postizanju krajnjeg cilja - postat ćete šogun, vladar zemlje i donijeti najviše časti svojoj obitelji. Kada bismo igru pokušali podijeliti po nekim razumnim cjelinama, dobili bismo dva osnovna dijela: strategijsko upravljanje resursima i mnogima među vama zanimljivije taktičko ratovanje izvedeno u realnom vremenu. Prvi, strategijski, dio se odvija na povijesnoj karti Japana gdje svaka obitelj počinje igru s unaprijed zacrtanim teritorijem i resursima. Osim raspoređivanja vojske s ciljem obrane ili zauzimanja nekog dijela Japana, bavit ćete se i ostalim, više menadžerskim, poslovima - raspodjelom novca po pokrajinama i razdjeljivanjem ostalih resursa. Ipak da strategijska cjelina u Shogunu ne bi bila tek obično kloniranje mnogobrojnih naslova ove vrste, dodano je još nekoliko iznimno zanimljivih mogućnosti od kojih je posebno važno istaknuli političku borbu među obiteljima koja pokazuje da vješt vladar mora biti dobar borac, ali i inteligentan diplomat. Drugoj cjelini u igri, tj. taktičkom ratovanju, ipak je posvećeno mnogo više pozornosti jer je općenito veći naglasak na RTS žanru, gdje posebno valja istaknuti kvalitetu grafičkog 3D enginea čije sposobnosti prestižu svu konkurenciju u svom žanru. Naime, Shogun je zasad jedina igra koje će pomoću svog naprednog enginea moći realno prenijeti žarište ratovanja na vaše ekrane. Karakteristika koja nas je potakla na takvo razmišljanje je sposobnost igre da u jednom trenutku, ovisno o kutu kamere iz kojega trenutačno gledate, reproducira do nekoliko tisuća vojnika na jednom bojnom polju, a dodamo li i brojne vizualne kvalitete, uvjereni smo u prije izrečenu tvrdnju. S tehničke strane, ovaj naslov uopće nije zahtjevan ako ne zahtijevate maksimum, a maksimum koji vam može pružiti na primjerenom računalu su rezolucije iznad 1600x1200 pixela u 16-bitnim bojama, što će prihvatljivo moći prikazati samo novije nadolazeće 3D kartice poput Voodoo 3 na nekim od jačih Pentium 2 strojeva. No, kao što smo već spomenuli, za one čija glad za visokim rezolucijama i strahovitim detaljima nije velika, današnje će standardno računalo čak i bez 3D kartice biti dovoljno za ugodno igranje. Ako Shogun Total War i ne postigne željeni preokret u žanru real time strategija, ostat će zapamćen po samurajskoj tematici na koju nismo navikli u ovom žanru.



… strukture koje pokazuju pravu umjetničku vrijednost arhitekture Japana tek su … o nizu ukrasa koji uljepšavaju doživljaj igranja





… igra ne bi bila razvodnjena, programeri su se pobrinuli i za druge elemente osim … izgleda. Upravo zbog toga su se ljudi iz Creative Assemblyja načitali knjiga i knjiga u potrazi za najsitnijim detaljima vezanim uz strategiju i povijest taktika samu…jskog ratovanja koji su poslije umijećem programera vjerno prenijeti u igru

## KRAJOLICI I ATMOSFERA

**Da bi doživljaj velikih samurajskih okršaja u drevnom Japanu bio dočaran onako kako su ga doživljavali i njihovi sudionici, prilikom dizajniranja igre mnogo je utrošeno na izradu izrazito krajolika, poprišta brojnih krvavih bitki na vašem računalu. Da oni ne služe samo kao ukras igri, iako uvelike podižu atmosferu, dokaz su i vrlo autentično prenijeti reljefi današnjeg Japana.**





## POVIJESNA POZADINA

**Kao što smo već spomenuli, vremensko razdoblje koje obuhvaća Shogun Total War jedno je od nazanimljivih i najbogatijih dijelova japanske povijesti. To je razdoblje poznato pod imenom "Sengoku Jidai", što bi u slobodnom hrvatskom prijevodu značilo "doba zemlje u ratu". Igra započinje neposredno nakon [illegible] posljednjeg šoguna koji je dotada imao [illegible] vlast. Došlo je [illegible] vrlo [illegible] situacije u zemlji [illegible] biva rascjepkana na veliki broj samurajskih kuća čiji se vođe bore za [illegible] šogun, [illegible] ujedinjenje [illegible] Japanom. Da bi [illegible] igra bila još zanimljivija, ubačene su još neke povijesne činjenice - vezane uz početke kontakata Japana sa zapadnim civilizacijama i njihovom religijom, što igranje čini još zanimljivijim.**

## Poželjet ćete imati Shogun radi:

- **kvalitetne izvedbe 3D enginea velikih mogućnosti**
- **zanimljive tematike koju igra detaljno obrađuje**
- **izvrsnog spoja strategije upravljanja resursima, diplomacije i taktičke borbe**

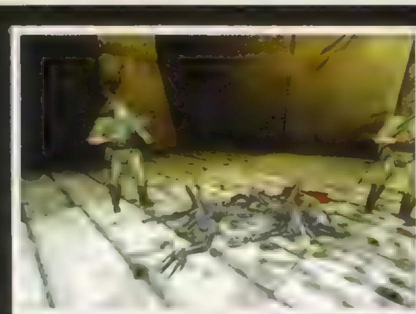
OVAJ PUT NEĆETE POBJEĆ-

# ALIEN VS. PREDATOR

**Kada nam je mačka iz Electronic Artsa poslala prvi put slike iz igre koja se razvija u Fox Interactiveu, nastala je gužva na telefonskoj liniji Zagreb-London. Prenosimo vam naša iskustva iz igre utemeljena na igranju tzv. alpha inačice, a na HackCD-u donosimo i ekskluzivni demo**



Naša multiplayer borba dva-na-dva je završila...



...pobjedom marinaca, tj. Igora Duića i potpisnika ovih redaka



Meci se, kao i na filmu, odbijaju od glatke i zaštićene alienove glave

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | FOX Interactive |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| IZLAZI | Svibanj 1999. |
| PLATFORME | PC, PSX |

**JESTE li ikada razmišljali zašto su filmovi Alien i Predator privukli toliki broj publike u kinodvorane? Oba su djelo dokazanih redatelja, nude neopterećujuću priču i izvrsne vizualne efekte, ali što je ono po čemu ste ih najviše upamtili? Govoreći o Alienu, to su zasigurno klaustrofobični brodski prolazi efektno prikazani u iskrivljenoj perspektivi ribljeg oka kada Alieni nasrću na Ripley, a sigurno vam nisu promakle ni lijepe igračke koje krase grabežljivca-ratnika u Predatoru. Alien vs. Predator dolazi po treći put kao računalna igra, no ovaj vas put očekuje nešto uistinu posebno.**

Kako je AvP bio prvobitno izdan za Atarijevu 64-bitnu konzolu Jaguar, bio je jedan od onih naslova za kojim su slinili vlasnici ostalih igraćih sustava i jedan od malobrojnih izdanih za spomenutu konzolu koja je potonula u zaborav brže nego što možete izgovoriti "64-bitna konzola". Fox nije propustio priliku da ponovno izda ovaj naslov, ali za Sonyjev PSX (koji se, po posljednjim informacijama, dosad prodao u nevjerojatnih 50 milijuna primjeraka) na kojem je kao jedna od prvih 3D FPP pucačina za ovu konzolu ostvario zapažen uspjeh. Čemu onda treća inkarnacija iste igre? Fox je, očigledno, naučio lekciju, ovaj put ne želi ništa prepustiti slučaju - momci pripremaju igru koja će sigurno ostaviti traga na ovogodišnjim top ljestvicama igara. Već po slikama se vidi da je grafika odlične kvalitete, a kad odigrate demo s našeg CD-a, i sami ćete se

# STIŽU ALIEN I PREDATOR, A RIPLEY NIJE JOŠ NA VIDIKU




...možete računati na sigurnu i brzu smrt

Ubvati li vas predator svojim laserskim nišanom...

Kao predator raspolažete moćnim igračkicama poznatim vam još iz filma

## ŠTO JE S FILMOM?

Projekt filma u kojem bi se zajednički pojavili alien i predator se, navodno, svako malo nađe na stolu odgovornih u Foxu. Iako ideja sama po sebi ima dovoljno vizualnog i akcijskog potencijala da osigura veliku gledanost, čini se da se ljudima u Foxu nigdje ne žuri, dosad nismo dobili nijednu službenu potvrdu da se razmišlja o takvom projektu. Ipak, uzdajući se u starnu narodnu "gdje ima dima, ima i vatre" te poznajući prevrtljivost hollywoodskih moćnika, gotovo je izvjesno da će doći do realizacije spomenutog projekta, ostaje nam samo vidjeti tko će izvući deblji kraj - kraljica Majka ili Predator.




Nakon X-Filesa, Fox je uspio čopiti prava za distribuciju novih epizoda Star Warsa. Nema sumnje da će im to itekako poboljšati financijsku sliku.

uvjeriti. Iako nije na nivou og Half-Lifea ili kolorističnog ...la, iznenađujuće detaljni 3D ...leli i krasni svjetlosni efekti vjer... ...renose tjeskobnu atmosferu ... na vaše male zaslone, a naši ...plimenti idu na račun brzog ...kog enginea (razvijan je "u ... koji nije pretjerano zahtjevan ...ede procesorske snage (naravno, pod uvjetom da imate neku 3D kar... ...na Matrox G-200 igra napros...

...ada sam redakcijskom Igoru ... ponudio igranje beta verzije, ...tio sam što imam u rukama čim ... je napao prvi alien - dotični se ...nik ovog časopisa toliko trznuo ...enom udario stol da je i mene ...šio. Na stranu to što Igor kao ... nenaviknuta na scene nasilja ...grama nakon toga nije imao ...rosti pogledati što se krije iza ...eg ugla, odgovorno tvrdim da ...ru krase iste osobine kao i film. ...vo, riječ je o ugodnom spoju ...cije i logičkih elemenata, no akci... ... ovoj igri toliko nabijena adrenalinom i tjeskobnim osjećajem da ne znate što vas čeka iza sljedećeg ugla, ispod ili iza vas, što je potencirano čuvenim "alien detektorom" iz filma koji napetost podiže do te mjere da postajete svjesni vlastitog disanja. Osjećaj primordijalnog straha i nezaštićenosti će postati neizdrživ kada se na detektoru, uz karakterističan zvuk, pokaže da se negdje ispred vas množe alieni, a napetost dostiže maksimum kada brojač udaljenosti počinje strelovito padati - tada vam je jedina pomisao potražiti najbliže sklonište sumanuto pucajući svuda oko sebe (sve ovo, naravno, pod uvjetom da ste osoba koja se uživljava u igre). Kao da to nije dovoljno, u igri možete, osim marinca, biti alien ili predator. Kao predator ste opremljeni sječivom na ruci, minilanserom raketa s ramena, medipakom po kojem vaš lik "prebire" identično kao na filmu, te sposobnošću skakanja s velikih visina bez ozljeda. Daleko najefektnija fora kod predatora su "vision modovi" koji su, uz identične efekte, preneseni sa filma, uključujući "cloak" mod kojim dobivate onu poznatu nevidljivost. Kao alien, svijet promatrate iz iskrivljene perspektive ribljeg oka, a krasi vas ubojit rep i pandže te nevjerojatna pokretljivost i mogućnost gmizanja po zidovima i stropu. Dok u drugim igrama biranje likova (pre)često nema nekog bitnog efekta na atmosferu, u AvP-u će se itekako razlikovati stilovi igranja marinca, aliena ili predatora - čak se mijenja i igračko sučelje (primjerice, linija za energiju kod marinca pretvara se u stupac s čudnim simbolima igrate li kao predator).

## AVP NA HACK CD-U

Pozivamo vas da s ovomjesečnog Hack CD-a instalirate demo ove igre, samo jedan od triju u nizu, da biste sami vidjeli o čemu je riječ. Naime, Electronic Arts i Fox Interactive će, počevši od siječnja, svakog mjeseca objaviti po jedan: alien, predator i marine. Ovaj mjesec donosimo demo koji vas stavlja u ulogu predatora, u veljači stiže onaj koji vas stavlja u ulogu marinca i (ta-daam), a u ožujku ćete zaigrati u ulozi aliena, nakon čega će igra izaći na tržište i, naravno, biti recenzirana u Hackeru. Dakle, potražite vaš svibanjski broj Hackera sa naslovnicom Alien vs. Predator kod svih prodavača novina.

Kako je verzija koju smo dobili na testiranje bila još daleko od finalne glede dizajna nivoa, sve što vam možemo reći je da, srećom, ima nivoa i na otvorenom, a dizajneri su rabili sve prepoznatljive elemente iz obaju filmova (uski prolazi, skladišta, ventilacijski otvori, dugački mostovi itd.). Najjači adut ovog naslova će biti sigurno čvrsta i kvalitetna podloga rađena po uzoru na one u filmovima te mogućnost da zaigrate iz perspektive predatora i aliena što će, po neslužbenim informacijama koje nam je iznijela ženskica iz Electronica Artsa, u multiplayer igranje, na kojem se trenutačno radi, unijeti pravu čar i užitak. Doslovno, njene su riječi bile: "za multiplayer pripremamo uistinu nešto posebno i žestoko, u ovom trenutku vam ne mogu više okriti no kvaliteta multiplayera će nam sigurno biti jedan od glavnih aduta ovog naslova", na što je potpisnik ovih redaka odvratio "o tome će prosuditi naši recenzenti, ljubavi". Nadamo se da poduži muk koji je uslijedio i signal prekinute linije znače da će nam poslati igru na recenziju.

AvP bi trebao izaći u svibnju 1999. za PC (o PSX verziji se još uvijek razmišlja) pod izdavačkim okriljem sveprisutnog Electronic Artsa koji je nedavno s Foxom potpisao ugovor o ekskluzivnoj distribuciji njihovih naslova u Europi.



U ovoj igri alieni imaju, zamislite, žutu krv...

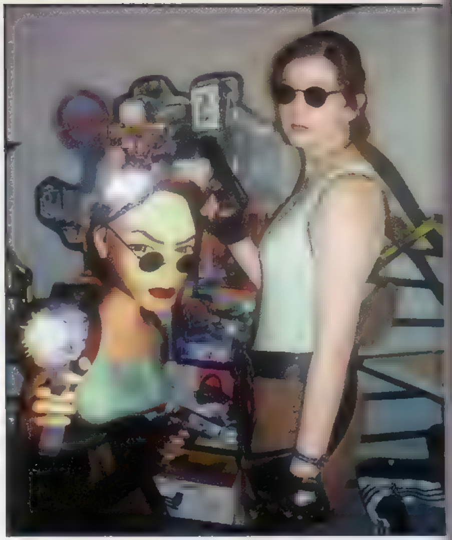
Veliki broj efektnih "vision modova" poboljšava vidljivost u tamnim prostorima - u ovom slučaju je za to već prekasno!

## Ovaj put nećete pobjeći jer...

- će vam od straha noge biti teške kao olovo (dokazano na Igoru Duiću)
- kao predator možete iskušati sve njegove igračke poznate iz filma
- kao alien možete gmizati po zidovima i munjevito se obrušiti na užasnute žrtve taktičke borbe

# Mojca Kroft

*Konačno se i u Hrvatskoj krenulo aktivnije s promocijama kompjuterskih igara. Jedna takva, prva i najveća svoje vrste, dogodila se 12.12. u Continental Megastoreu, Savska 9, čiji je medijski pokrovitelj bio časopis Hacker. Promovirane su igre tvrtke EIDOS Interactive Tomb Raider 3 i Gangsters.*



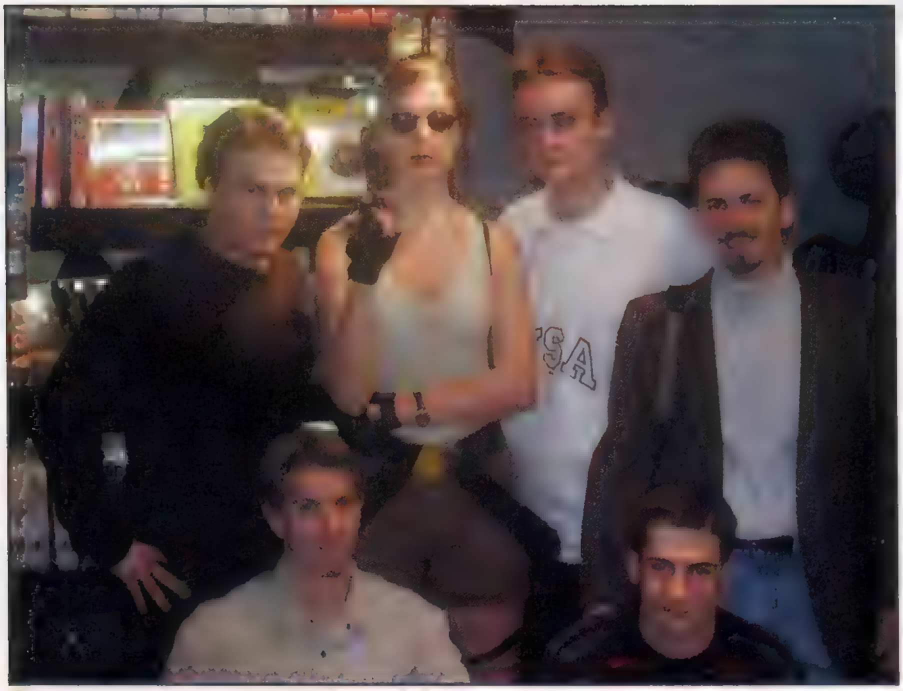
Da bismo bili sigurni da je ovo prava Lara, usporedili smo je s kartonskom inačicom. Sve je bilo O.K., osim dimenzija glave. Ej, Eidosovci, smanjite joj malo bulju, umjesto da joj povećate grudi...

PIŠE **Patrik Pencinger**

Tog hladnog subotnjeg jutra okupila se Hackerova tajna ekipa ispred zgrade u Savskoj 9. Oboružavši se fotoaparatima, baterijama, kamerom, krenusmo u napad. Dok smo čavrljali s kolegama iz Continental Megastorea, pojavili su se i oni: Lara Croft glavom i bradom, u pratnji dvojice gangstera koji su je ljubomorno čuvali. Do nje se nikako nije moglo doći. No, smislili smo opak plan: nagovorili smo Alana Grafa da im postavlja gnjavatorska pitanja o igri Gangsters. I dok su mu gangsteri objašnjavali tajne lopovskog zanata, mi ulovismo Laru samo za sebe (i vas, naravno...). Rezultat naše male diverzije možete vidjeti u Grafovom opisu Gangstersa nekoliko stranica dalje. Nije bilo vremena za gubnjenje. Brzo se sporazumjevši (Lara govori tečno hrvatski jer je rođena u Zagrebu, a živi u Sloveniji.), odmah smo udarili po neugodnim pitanjima.Uporno smo pokušavali izvući priznanje kako je Tomb Raider trilogija zapravo iskorištavanje ženskih oblina u marketinške svrhe, no Lara se nije dala pokolebati, elokventno nam je obrazložila da tu nema nikakvog iskorištavanja, Lara dokazuje kako heroj može biti i ženska osoba, čime je utrla put i drugim ženskim likovima.



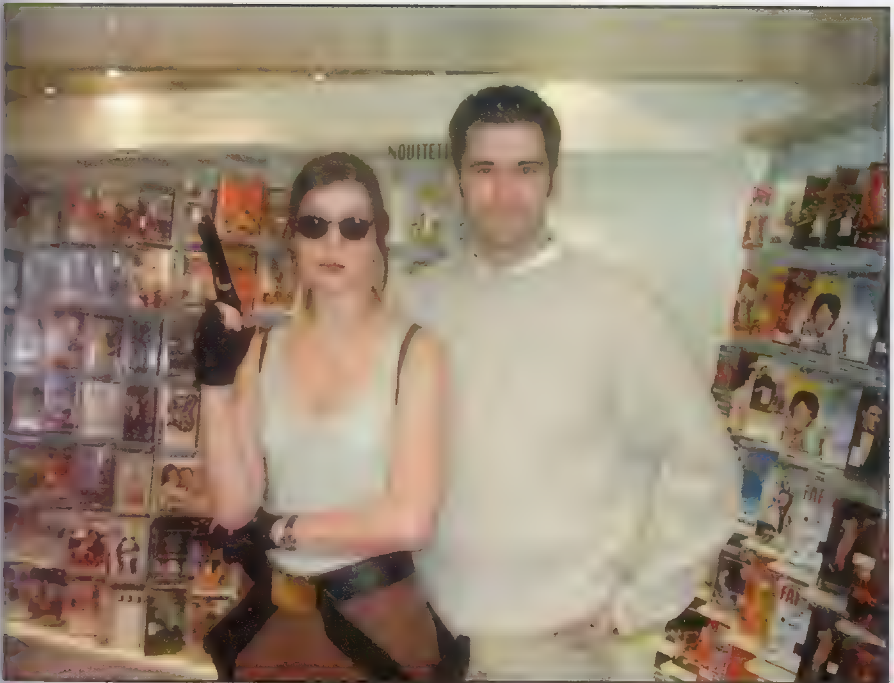
Strategijskim kreveljenjem uspjeli smo natjerati Laru da se nasmiješi.



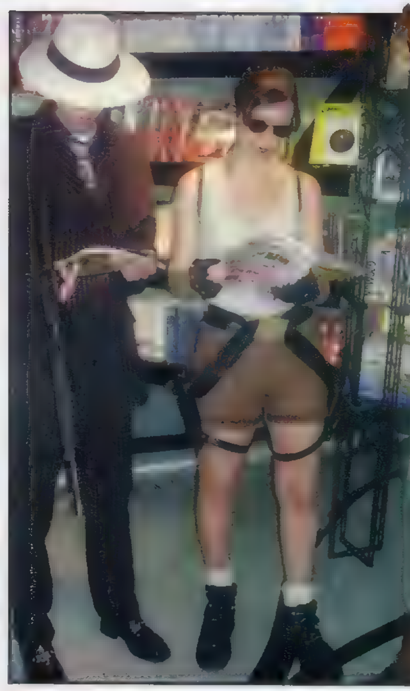
Hackerova ekipa na okupu. Zarobismo Laru samo za sebe. U smjeru kazaljke na satu: Krešimir Lauš, Berislav Jozić, Hrvoje Herceg, Alan Graf, Patrik Pencinger.



Krešo nije mogao izdržati, morao se slikati s Larom. No, da bi se okuražio, morao je popiti jedan gorki. Krešo, Krešo, zloćko jedan... Tko pogodi gdje je Krešina desna ruka dobije pusu. Od Kreše, ne od Lare, naravno...



Veliki prijatelj Hackera, Krešo Mijić, poznati novinar Virusa, pojavio se i na prezentaciji Tomb Raidera 3.



Kad im je dosadilo poziranje, gangsteri i Lara su se bacili na čitanje Hackera.

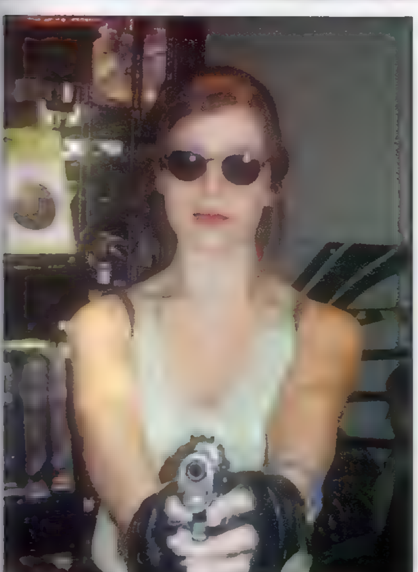
...n ugodnog druženja s Larom, ...o sam joj dečke pa neka čini s ...a što hoće (može vježbati i gađanje ...ma, baš me briga), a ja sam produžio do Nikole iz Videotopa, najvećeg slovenskog distributera kompjutorskih igara koji, usput rečeno, izdaje i slovensku verziju PC Gamera. I Continental Megastore dobiva igre preko Videotopa jer je on zastupnik svih najvećih tvrtki za proizvodnju kompjutorskih igara koje distribuira na području Slovenije i Hrvatske. Zanimljivost kod Videotopa je lokalizacija naslova. Za sada su samo na omotu kutije napisani podaci o igri na hrvatskom i slovenskom jeziku, a uskoro možemo očekivati i priručnike. Pozdravljamo takav korak! Upornim ispitavanjem saznajemo da je ovo tek prva u nizu promocija kakve će se održavati u Hrvatskoj, a u Sloveniji se održavaju već neko vrijeme. Još smo jedan korak bliže Europi!



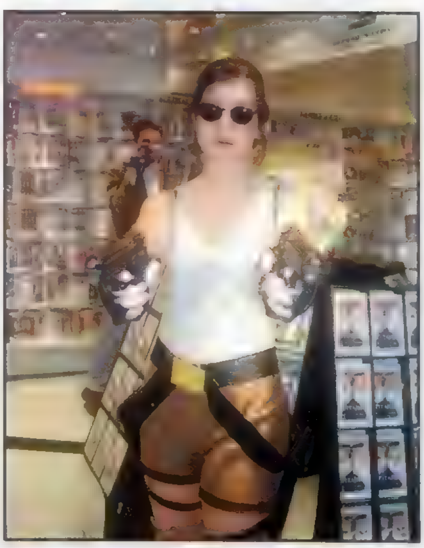




Toni je šef dijela Megastorea koji se bavi kompjutorskim igricama. Odmah se je sprijateljio s jednim od gangstera i počeo ga propitkivati nešto u vezi njegova oružja. No, uskoro ga je uhvatila Lara i zaprijetila: ako nešto želi znati o oružju, neka pita nju, jer je ona ovdje glavna!



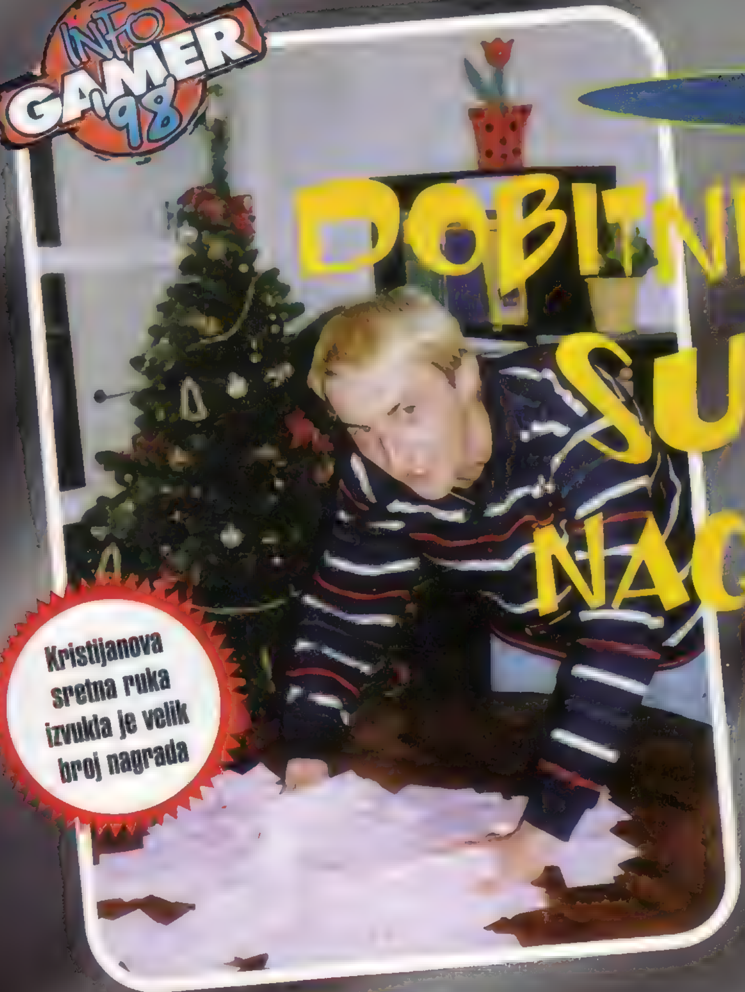
Kada smo Lari dosadili, zaprijetila nam je s nekoliko metaka... Nismo se dali tako lako otjerati.



Sve do kraja nije shvatila da smo joj samo odvlačili pozornost kako bi je Bero što bolje uhvatio straga. Kamerom, naravno. Gledajte ga kako samo preciznim okom cilja.




Lara pozira sa svojim omiljenim časopisom za kompjutorske igre iako je dobila samo 85% u Berinoj recenziji.




Konačno!

# DOBITNICI NAGRADA SUPER VELIKE NAGRADNE IGRE









ACS

Apple

Microsoft

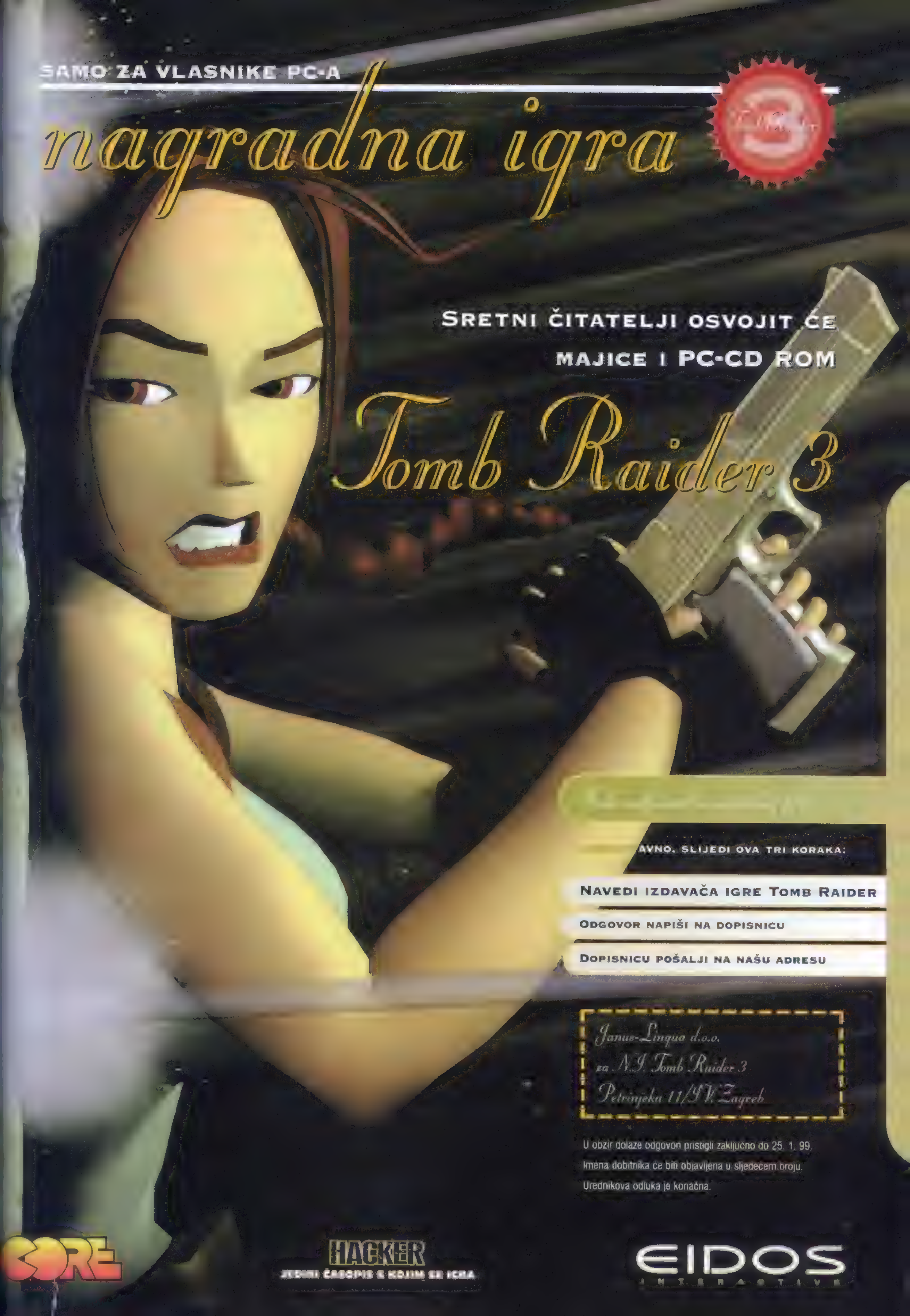
[illegible] (Mac računalo) [illegible] Sony Playstation konzola [illegible] (Monster 3D kartice) [illegible] HUZINA [illegible] (DTX računalo) [illegible] RUŽAK [illegible] (3 Genius soundblastera) [illegible] TALER (Belišće), [illegible] MARKUSIĆ (Zaprešić), Viktor BLAŽIĆ (Zagreb), Mislav [illegible] ANALOG BIT i HG SPOT (20 Genius Joysticka) Ivan KLAPČIĆ [illegible] (Zagreb), Ines LAMBERT (Zagreb), Goran ASANOVIĆ (Sisak), Dalib[illegible] Trpimir GAJCEVIĆ (Zagreb), Igor GUDELJ (Zagreb), Fran DRAGOMANOVIĆ [illegible] TOMIĆ (Zagreb), Luka OSTOJIĆ (Zagreb), Alen KOSTANJEVEC (Varaždin), Ivan SKORIN (Zagreb), Tomislav [illegible] (Zagreb), Željko VUJEC (Varaždin), Hrvoje NOVOTNY (Bistra), Vedran STINČIĆ (Jastrebarsko), Mario CELIŽIĆ [illegible] STEFANIĆ [illegible] (ATI all in Wonder) [illegible] SEMENOV [illegible] (Philips videorecorder) Tomislav HORVAT (Zagreb) MICROSOFT (MS [illegible] 99 De Luxe) [illegible] COCA-COLA (Pola' sata [illegible] Coca-Cola [illegible]) [illegible] (Informatički rečnik [illegible]) [illegible] (besplatni pristup Internetu i [illegible]) [illegible] (Philips [illegible] conferencing i video e-mail) Igor VUK (Koprivnica) TRANSLATION EXPERTS [illegible] (Ultra Racers PRO) Nenad KRSTINIĆ (Buzet) (Buggy) Josip BIŠĆAN [illegible] (Blue Ice) [illegible] ECIMOVIĆ (Višnjevac) (Blue Ice) Franko [illegible] (Heroes) Matko KUTLEŠA (Oroslavje) (Rally Championship) Petar BAGIĆ (Zagreb) [illegible] (GOAL) [illegible] (Hexen 2 Mission Pack) [illegible] KRALJ (Zagreb) [illegible] PETROVIĆ [illegible] VIĆ (Zagreb) (Civil War 2) Ivan ANTOLOVIĆ (Belišće) (Pinball Ultra 3D) Renato BIJELČIĆ (Zagreb) (Reloaded) [illegible] (Apocalypse) [illegible] JASIĆ [illegible] SAMBOLEK [illegible]

PHILIPS



SONY

▶▶▶ Molimo dobitnike da se jave u Redakciju.



SAMO ZA VLASNIKE PC-A
nagradna igra
SRETNI ČITATELJI OSVOJIT ĆE
MAJICE I PC-CD ROM
Tomb Raider 3
AVNO. SLIJEDI OVA TRI KORAKA:
NAVEDI IZDAVAČA IGRE TOMB RAIDER
ODGOVOR NAPIŠI NA DOPISNICU
DOPISNICU POŠALJI NA NAŠU ADRESU
Janus-Lingua d.o.o.
za N.I. Tomb Raider 3
Petrinjska 11/IV. Zagreb
U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 25. 1. 99.
Imena dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju.
Urednikova odluka je konačna.
CORE
HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA
EIDOS
INTERACTIVE

# RECENZIJE

**Iako ovaj broj puca po šavovima od ekskluzivnih recenzija (opet su nam tu i Recenzije Plus), pred samo zaključenje broja stigli su nam iz Eidosa i dugoočekivani Gangstersi nad kojima sada noći gubi Alan Graf.**

## HINLA FINALE SEZONE JESEN 1998.

U subotu, 19.12., od 9 do 15 sati održano je finalno natjecanje u mrežnom igranju kompjutorskih igara u organizaciji Hinle u kinu Studentskog centra. U predvorju kina organizirana je slobodna igraonica sa 8 računala gdje su posjetitelji mogli odmjeriti snage u Need For Speed 3: Hot Pursuit i Fifa 99 egzibicijskim mečevima. I još nešto, svi koji su ispunili kupon za nagradnu igru sudjeluju u nagradnom izvlačenju, a glavna je nagrada Pentium 2 računalo. U zamračenoj dvorani na velikom su se ekranu odigravale prave bitke, a posjetitelji su i sami mogli gledati i bodriti svoje prijatelje. Održana su natjecanja u brojnim igrama, ali je, po našem mišljenu, kulminacija svega bilo igranje Quakea 2 i Starcrafta Ostale discipline u kojima se natjecalo bili su Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Quake i C&C Red Alert. Dodatne informacije o Hinla natjecanjima, sudjelovanju na njima, kao i rezultate finala sezone HINLA natjecanja potražite na njihovim WWW stranicama www.hinla.hr. Nadamo se da će ovakvih egzibicija biti još!



Pred ulazom u salu je za zainteresirane bilo organizirano "free-lance" natjecanje



Kao što vidite, u mrežu povezana računala su...



U dvorani se pomno pratilo finale natjecanja



Natjecatelji su na uravnoteženim konfiguracijama...



...odmjeravali snage u mrežnim igrama



...privukla priličan broj zainteresiranih

## Cosmo Hakerovac

Da je Hacker "jedini časopis s kojim se igra" zna već svatko, no da su njegovi recenzenti svestrani ljudi uspješni i na drugim područjima pokazuje primjer Daria Rakovca. Naime, nemalo nas je iznenadila vijest da je Daria njegova djevojka Željka prijavila na natjecanje za (pazite sad ovo!) Cosmo dečka godine što ga organizira poznati i respektabilni ženski časopis Cosmopolitan. Prvo smo i sami mislili da je u pitanju neka šala, zatim je uslijedila nevjerica i lagani osmjesi kada smo kupili Cosmopolitan iz studenog i ondje pročitali da je Dario jedan od kandidata. U prosincu je Comsopolitan objavio rezultate natječaja koje su već i prije toga čuli slušatelji i slušateljice Radia 101: Hackerov (i Željkin) Dario osvojio je visoko drugo mjesto, iako bismo se više veselili da se uspio probiti na prvo mjesto, što bi mu osiguralo iznimno atraktivne nagrade koje bi, duboko vjerujemo, podijelio s ekipom iz Hackera. Bilo kako bilo, o događaju za čitatelje Hackera progovara Dariova djevojka Željka Štabek (koja inače svog dečka opisuje kao "računalnog virtuoza i strastvenog kolekcionara"):

"Ova je nagrada još jedan dobar pokazatelj koliko Hacker zapravo ima svestrane i sposobne ljude. Izbor je vršen na osnovi fotografija i pisama koje su slale prijateljice ili djevojke kandidata. U pismu koje sam ja poslala, navela sam sve ono što je Dario do sada postigao, čime se bavi u slobodno vrijeme i sve ono po čemu je i vama prepoznatljiv. Dobra intuicija da nagrade odlaze u prave ruke i istančan ukus Cosmopolitanovog žirija doprinijeli su Dariovom uspjehu na izboru. U petak, 11.12.1998 u dvanaest sati, bili smo pozvani na svečanu dodjelu Cosmopolitanovih nagrada na bazenu hotela Intercontinental. Dariove su oči svjetlucale dok je primao vrijedne nagrade kao što su bicikl s dvadesetjednom brzinom, Guccijev parfem Envy, jednogodišnja pretplata na časopis Playboy i nekoliko sitnica s logoom American Expressa. Po silasku s pozornice, reporterka Radija 101 ga je zamolila za izjavu, a fotografi brojnih novina su škljocali sa svih strana, potom je uslijedio prigodni domjenak i zajedničko fotografiranje. Uz čestitke glavne urednice Cosma, gospođe Alemke Lisinski, završeno je ugodno okupljanje na dodjeli nagrada za ovogodišnji izbor Cosmo dečka godine. Nakon svega, pitam se je li mišljenje glavnog urednika Hackera o najljepšem recenzentu još uvijek isto?"

**Napomena:** Slike su intelektualno vlasništvo časopisa Cosmopolitan, a objavljene su uz prethodni dogovor i pristanak njihovog uredništva



Dario u pratnji svoje djevojke preuzima vrijedne nagrade časopisa Cosmopolitan



Ovo su kandidati koji su ušli u uži izbor za Cosmo dečka godine

## RADIO RAČUNALO

Prošao je Info, a s njim i InfoGAMER, najveći hrvatski sajam interaktivne zabave što ga je časopis Hacker organizirao u suradnji sa svojim partnerima. Događaj smo popratili i minijaturnim fotoalbumom u Hackeru iz studenog, no ovom prigodom vas potičemo da svoje WWW pretražnike usmjerite na www.radio-varazdin.hr/rr, tj. WWW stranice emisije Radioračunalo koja se emitira svake subote u okviru programa Radio Varaždina. Redakcija Hackera ovom prigodom pozdravlja slušatelje spomenute emisije, kao i njenog urednika i voditelja g. Božidara Komarića s kojim Hacker usko surađuje i sponzorira bogate nagradne igre koje Božo dijeli slušateljima emisije.




Dvojica urednika i fakultetskih kolega - Božidar Komarić koji uređuje emisiju Radioračunalo na varaždinskom radiju i Kristijan Žibreg, urednik časopisa Hacker.

## Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpuniju sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje.

**0%-39%**
Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cijenu, jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne, ne grije ih ... je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta izvedbe.

**40%-59%**
Iako igre iz ove kategorije imaju nekoliko vrlo krupnih očitih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

**60%-74%**
Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji istina zaslužuju određenu pozornost no većina igrača neće u njima vidjeti ništa posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra.

**75%-85%**
Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uloženog novca.

**85%-100%**
Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti, jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca.

**PREPORUKA MJESECA**

# SADRŽAJ

### RECENZIJE



### RECENZIJE PLUS



## SFERA

### PRAVO MJESTO ZA ZALJUBLJENIKE U SF

Sigurni smo da među čitateljima ima mnogo zaljubljenika u znanstvenu fantastiku jer su kompjuteri, igre i SF usko povezani. Siguran sam da većina vas nije do sada pojma imala da u Zagrebu postoji klub zaljubljenika u znanstvenu fantastiku (filmovi, knjige, stripovi, crtanje). Klub se nalazi u samom centru Zagreba, u Mesničkoj 1, na prvom katu, a sastanci se održavaju utorkom od 17 do 22 sata. Također, i svi ljubitelji RPG-a su i više nego dobrodošli jer je prvi dio sastančenja esefaša posvećen igranju RP igara. No, nemojte misliti da ćete gore naći samo njih, ondje se okupljaju i obožavatelji fantasyja i horora, žanrova srodnih SF-u. Za učlanjenje u klub valja platiti simboličnu godišnju članarinu od 100 kn (ili po 50 kn svakih 6 mjeseci), a čim to učinite na raspolaganju vam je veliki knjižni arhiv iz kojeg možete posuđivati knjige. Inače SFERA svake godine organizira Sferakon, jedinu manifestaciju posvećenu ljubiteljima znanstvene fantastike u nas. Sferakon '99. će se održati, kao i obično, na FER-u (Fakultet elektrotehnike i računarstva) u Zagrebu, a Hacker i Sfera vam spremaju iznenađenja o kojima ćete više čitati u sljedećim brojevima. Sve dodatne informacije potražite na Sfera webu www.sfera.hr.



**Zaljubljenici u RPG u akciji**



**Između ostalih, član Sfere je i Wookie iz Ratova zvijezda.**

**Svake godine bivaju oni koji posebno doprinosu razvoju SF-a u nas počasno postavljeni na tzv. Pepeljaru koja se nalazi u Sferi.**

## TOP 20

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ |
|---|---|
| FIFA '99 | EA Sports |
| Zelda: The Ocarina of Time | Nintendo |
| Tomb Raider 3 | Eidos |
| Crash Bandicoot 3 | Sony |
| V Rally (Platinum) | Infogrames |
| TOCA (Platinum) | Codemasters |
| Brian Lara Cricket | Codemasters |
| Spyro The Dragon | Sony |
| Abe's Exoddus Oddworld | GT |
| TOCA 2 Touring Cars | Codemasters |
| Grand Theft Auto (Platinum) | Take 2 |
| Crash Bandicoot (Platinum) | Sony |
| Colin McRae Rally | Codemasters |
| Tekken 3 | Namco/Sony |
| Small Soldiers | EA/THQ |
| Tomb Raider (Platinum) | Eidos |
| Formula 1 '98 | Psygnosis |
| Tomb Raider 2 | Eidos |
| Hercules (Platinum) | Sony/Disney |
| WWF: Warzone | Acclaim |

## NINTENDO 64

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ |
|---|---|
| Zelda: The Ocarina of Time | Nintendo |
| 1080 Snowboarding | Nintendo |
| F1 World Grand Prix | Nintendo |
| Banjo-Kazooie | Nintendo |
| V Rally | Infogrames |

## PLAYSTATION

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ |
|---|---|
| FIFA '99 | EA Sports |
| Tomb Raider 3 | Eidos |
| Crash Bandicoot 3 | Sony |
| Brian Lara Cricket | Codemasters |
| Spyro The Dragon | Sony |

## PC CD-ROM

| IGRA | PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ |
|---|---|
| Tomb Raider 3 | Eidos |
| FIFA '99 | EA Sports |
| Half-Life | Sierra/Cendant |
| Combat Flight Simulator | Microsoft |
| South Park Theme&Screensaver | Telstar |

Svi smo mi heretici!

# HERETIC 2

PREPORUKA MJESECA

**Jeste li heretici? Ako nakon ovog teksta ne otrčite u trgovinu po svoj primjerak H2, postat ćete! Jer prava bi hereza bila ne odigrati ovu odličnu Ravenovu igru**



Ovakve predivne grafičke efekte moći ćete si priuštiti kad god zaželite pomoću firewall čarolije koja se brzo uči

PIŠE **Krešimir Lauš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Raven Software |
| IZDAVAČ | Activision |
| MIN. KONFIGURACIJA | P200 u software modu ili P166 s OpenGL komp. karticom |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, Voodoo 1 |
| 3D PODRŠKA | OpenGL |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

**1994. je godina rođenja Dooma, godina kada su nam se zbog te savršene igre jezici vukli po podu, a oči bježale iz duplja, godina mnogih bezimenih i zaboravljenih Doom klonova, ali i godina Heretica - igre koja je pokušala nemoguće: biti bolja od Dooma. Heretic 2, igra nastala uz djelomičnu suradnju tada svemoćnih ID-ovaca i velik trud mlade *developerske* skupine *Raven software* konačno je zavrtjela kotač napretka. Fenomenalnom slobodom pokreta i pogleda, boljom grafikom, atmosferičnim zvučnim efektima, bila je tek jedan kotačić mehanizma koji nam danas donosi najnovije 3d igre treće generacije... Hereticovo je vrijeme odavno prošlo, naslijedili su ga Hexen i Hexen2, a sada se ponovno vraća...Zašto?**

## PRIČA SE NASTAVLJA...

Vraća se da bi ponovno unio svježu krv u igračko tijelo već pomalo zasićeno pucačinama iz prvog lica koje se međusobno razlikuju koliko i sijamski blizanci! Slične lokacije, slična oružja, slične stupidne "bešte braćo, atakuju vanzemaljci!" priče ubile bi i povećeg bika, a kamoli ne nas školarce i studente, koji hladne zimske dane provodimo buljeći u 3d akcelerirane piksele umjesto da sjedimo u kafiću slušajući najnovije tračeve. Vraća se da Lari Croft ispraši tur i dokaže toj umišljenoj mački da nije jedina koja može skakati, trčati, puzati, penjati se "u potpuno realnom i grafički primamljivom 3d *lego* svijetu". Heretic 2, igra kakve nema, živi je dokaz da se može napraviti *tombraiderska* igra u Quake2 engienu! No o tome ćemo poslije, krenimo od priče. Ako se sjećate originalnog Heretica, onda zacijelo znate i to da ste ondje kao vilenjak Corvus uspjeli ubiti sva tri Serpent Raidera što ih je zli čarobnjak D Sparil poslao na vas. No, sigurno ne znate da je D Sparil, prije nego što se pretvorio u povrtlarsko gnojivo, prokleo vas, oca vam i majku, dragog unuka koji ide u vojsku i sve drage vam i mile. Ne obazirući se na kletve nekog čarobnjaka autsidera, krenuli ste kući kroz čarobni portal, no, umjesto u milu domovinu, zalutali ste u proklete zemlje "vanjskoga



Veliki zeleni gušter umire u oluji izazvanoj fire bowom, pojačanim obrambenom čarolijom tome of power



Najbolja kombinacija oružja: prvo ring of repulsionom raščistite gužvu, a tada zaostale ovčice odalamite štapom



Efekat čarobne strijele ispucane iz phoenix bowa



Jedan pogrešan korak i zbogom živote...

svijeta". Lutajući godinama, preko sedam gora i još tolko mora, konačno stižete kući - i tu završava prekrasan AVI intro koji, osim što dugo traje, djeluje totalno filmski-profesionalno i priprema vas na pravi način za svijet Heretica. No nemojte misliti da tu prestaju i vaši problemi: stupivši na milo tlo, ubrzo saznajete da vaši negdašnji susjedi više nisu "susjedski" raspoloženi, najviše uživaju u simpatičnim igrama *"ispeci ga živog"* i *"ubij ga na mrtvo"* i sl. Njihovo ludilo nije uzrokovano vjerskim ili političkim razlozima, nego mnogo normalnijim, čarobnim. Naime, zli čarobnjak Morclavin *med svu zemlju* posija magičnu kugu od koje i vi ubrzo poboljevate pa, kao pravi heroj, krećete na dug put kroz nepoznato ne biste li spasili svoj kukavni život i usput, možda, napiknuli na mač i starog čarobnjačinu. Uf, eto ga, nadam se da vas nisam zagnjavio s pričicom. Pošto ovo ipak nije tipični 3d *shoot em up*, pomislih da je trebate znati.

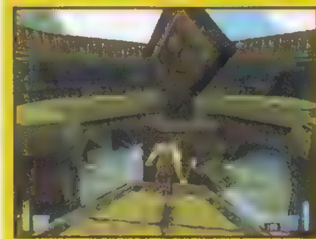
**"...Heretic 2, igra kakve nema, živi je dokaz da se može napraviti tombraiderska igra u Quake2 engienu!"**

## DOVIĐENJA, GOPODICE CROFT!

A sada ono bitno! Kao što sam već rekao, Heretic 2 igrate iz trećeg lica, kao i Tomb Raider, jedino što se sve odigrava u Quakeovom enginu. Možete si stoga samo zamisliti koliko je trebalo truda da se navedeni engine, inače potpuno orijentiran na prvo lice, preradi za ovakav tip igre. No, Ravenovci ne samo da su u tome uspjeli, nego su i totalno dotukli dotičnu curicu s halterima: sloboda pogleda, paleta pokreta te jednostavnost i kontrola njihove izvedbe neusporedivo je bolja od bilo koje igre Tomb Raider serijala, a zadržava i nesmiljenu akciju, sadizam i efekte rasne, čistokrvne 3d pucačine! Stoga ćete s lakoćom izvoditi kompleksne pokrete poput okretanja u zraku i zamaha oštricom po gadu, izvoditi kolutove izbjegava-

## LOOK AT THE SIZE OF THAT THING!

Heretic 2 izgleda kao djelo ruku odbijenih kandidata za kakav ugledni arhitektonski faks. Strukture u H2 doista su impresivne, bile to podzemne kreacije ili masivne, otvorene građevine. Osim njihove kompleksnosti, uvjerljivih i oštrih tekstura, kroz sve se provlači nekakav Conanovski štih. Doista, filmovi poput Conana, Crvene Sonje ili Gospodara zvijeri bit će česte asocijacije pri igranju Heretica 2. Osim preciznih građevina, bit će i mnogo vode u igri. Ona ovdje nije prepreka nego još jedan grafički detalj koji produbljuje "realnost" i grafički štimung Hereticovog svijeta. Na tako dobru podlogu dodani su i impresivni svjetlosni efekti baklji, svijetlećih kristala ili plamena vaših oružja. Cjelina, kao što vidite, izgleda vrlo dojmljivo.



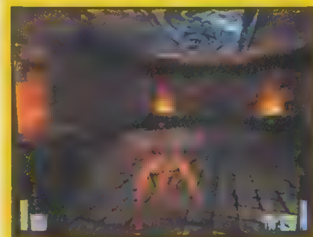
Pogledajte ovo! Ne bi li bio gušt skočiti s ove visine u vodu?



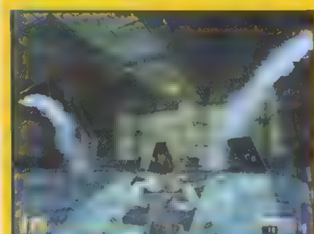
Masivna struktura koja odiše stabilnošću i čvrstoćom



Na ovako velikim i otvorenim prostorima cete često posezati za magijom jer nikad se ne zna otkud može stići gad



Nije li ovo idealno disperzivno osvjetljenje za vašu novu vikendicu?



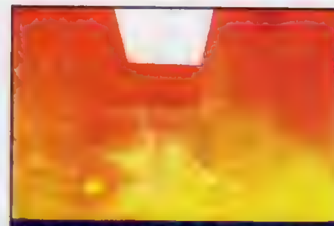
Heretic 2 obiluje prostorima ispunjenima vodom



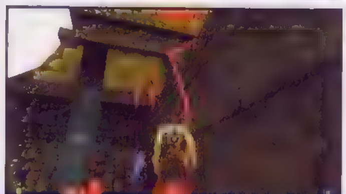
Eeeeeek, kako si ružan, stoga moraš smjesta umrijeti!



Uuuuueeeeeee! Osim što je zabavno, Corvusu će ovo kupanje dobro doći da spere prljavštinu sa sebe



Pojačanim fireballom u kameru, uistinu čudesno!



Munja iz vedra neba, preciznije iz tobolca fire bow strijela koje uzrokuju ovaj neobični meteorološki fenomen



Evo je konačno! Krv, krv, krv, neizbježni sastojak svake dobrostojeće 3d igre!

jući plamenu ili sječivu iz zida, pentrati se po užadi, šuljati se u mraku, zaletavati se uz vrisak u borbu! Sve ćete to činiti uz savršenu preglednost jer mišem možete rotirati pogled oko Corvusa u svim mogućim smjerovima, za razliku od sličnog, ali glupljeg *"stisni gumb pa gledaj"* pristupa gospođice Lare. Uza sve navedene akrobacije, uživat ćete i u klanju, sjeckanju, paljenju i elektriziranju beštija vašim moćnim čarobnim oružjima kojima vitlate u najboljoj maniri pucačina iz prvog lica!

Što je dakle Heretic 2, Tomb Raider klon ili Quake mutant? Teško je reći, no jedno je sigurno: poput svog predhodnika, i on donosi dosta noviteta na planu 3d zabave. Osim čudnog i vrlo uspjelog spoja žanrova, Heretic 2 nam nakon dužeg vremena ponovno donosi mistični doživljaj igranja u fantastičnim svjetovima prožetim čarolijom koji vas mame da ih istražite i da im se divite. Stoga je pravo osvježenje nakon bezbrojnih pucačina iz neke nedefinirane budućnosti pune uglačanih zidova i sjajnih podova konačno prošetati drevnim dvorcima, istražiti zaboravljene hramove pune paučine, probijati se kroz stepe i pustare i na kraju zaglibiti do grla u smrdljivim močvarama. Level design je uistinu prekrasan i, što je najbitnije, specifičan za svako mjesto u kojem se nađete. Arhitektonske strukture na koje ponekad nailazite ostavit će vas bez daha, ako vas prije toga ne sredi kakva ljiga. No neka vas ovo ne zavara, Heretic 2 ni u kojem slučaje nije FRP igra, a ne sadrži ni toliko mozganja kao Tomb, naglasak je na čistoj akciji. Maksimum razmišljanja bit će tek aktiviranje prekidača koji otvaraju vrata, spuštaju most i slično. Osim traženja ključeva (koji su, hvala Bogu, na vidljivim i lako dostupnim mjestima), kojiput ćete morati skupite određene predmete i donijeti ih na određeno mjesto, i to će biti svo mozganje. Očit je stoga utjecaj igračkog mentaliteta i zahtjeva kasnih devedesetih jer, ako se sjećate, prvi dio Heretica (a poslije i Hexen2) bio je uvelike kompliciraniji (samim time nekima zanimljiviji, a nekima frustrirajući) od svog nastavka. Za razliku od onog misaonog zamaranja, ovdje toga nema mnogo, uglavnom je sve akcija, a kako je radnja smještena u hipotetički, izmišljeni svijet, Ravenovci su imali odriješene ruke pri stvaranju sredstava za smirenje ludila!



Grafički detalji na svom maksimumu!

## MAČ I MAGIJA

Tri su vrste sredstava u igri: oružja koja zahtijevaju i troše streljivo poput *phoenixa* i *firebowa*, napadne čarolije koje troše zelenu manu poput *fireballa* i *firewalla* te obrambene čini stvorene iz plave mane poput *ovum egga* i *tome of powera* (posljednje dvije poznate još iz prvog dijela). Jedino oružje koje ne zahtjeva manu ni streljivo je *durhnwood* štap sa sječivom čija je uporaba prilično jasna (reže, sjecka, pani-ra- sve u jednom za samo 50 kn). Nisam spomenuo sva oružja jer je njihovo stjecanje jedan od glavnih motiva za daljnje napredovanje. Zašto? Zato jer su efekti koje proizvode najbolji što smo ih vidjeli u istovrsnim igrama. Osim što proizvode iznimne svjetlosno-zvučne specijalne efekte, oružja su i nevjerojatno maštovita i složena. Zamislite samo čarobni luk koji ispucava strelice koje proizvode oluju krvavocrvenih oblaka, užarene kiše i smrtonosnih munja. Ili pak meteorski štit, obrambenu magiju koja stvara četiri zelenoplamteća meteora koja kruže oko vas, a na prvi znak neprijateljske nazočnosti počnu se zaletavati ka svom cilju vrišteći. Čarobno! Uza sve to, uporabom čarolije "tome of power" sva oružja dobivaju na snazi i ubojitosti, a o grafičkim efektima da i ne govorimo. Osim čari učenja novih *spellova*, još jedan element koji se uspio probiti iz FRP svijeta je postupno napredovanje vašeg lika. Naime, na nekim teže dostupnim mjestima u igri razasuti su Sidhe hramovi koji vam kao nagradu podaruju neke specijalne osobine ili ih nadograđuju. Hramova je devet vrsta, neki će vam omogućiti duže disanje pod vodom, a neki pojačati vaš oklop, nadograditi durhnwood štap ili vas napuniti manom. Navedeno napredovanje vašeg lika pomoći će vam bolje poistovjećivanje s njime ozbiljnije udubljivanje u igru. Još jedan pokretač igre bit će i kratke real time animacijske sekvence koje vas

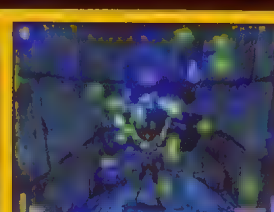


## USE THE MAGIC!

**Rabite čarolije, rabite ih često i nemojte odveć štedjeti manu jer je ima u izobilju. U krajnjem slučaju, ako i ostanete bez nje, ostaje vam vaša vjerna, vrlo ubojita oštrica. Ne zaboravite rabiti i obrambene magije koje vas često mogu izvući iz škripca. Primjerice, nađete li se okruženi hrpom kreatura, iskoristite ring of repulsion čaroliju i sutuacija će začas biti čista. Igrajući, dajte si truda i pokušajte pronaći sve Sidhe hramove jer, osim što vam većina njih puni manu i energiju, neki, poput onih koji pojačavaju snagu oštrice i štita, su višestruko korisni. Što se tiče snalaženja u prostoru, ako se stvarno izgubite, pogledajte na kartu: iako ne posjedujete ni kompas ni pokazivač trenutačne pozicije, pokušajte se orijentirati pomoću većih struktura na karti. Sretno igranje!**



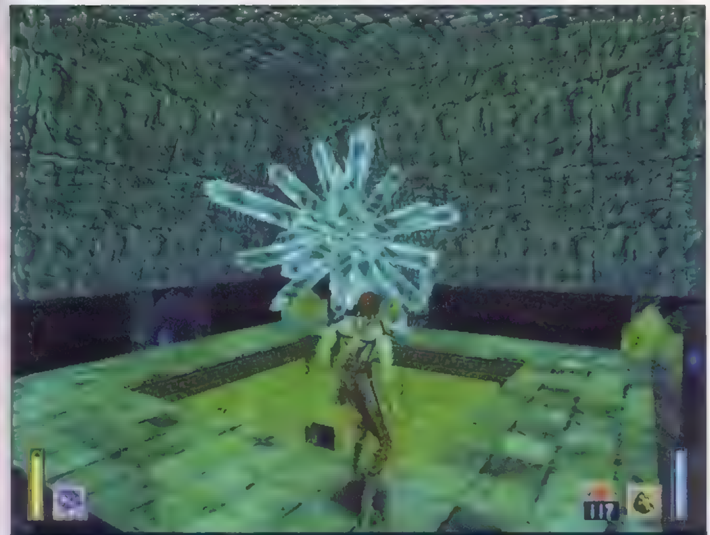
Hramovi koji će vam napuniti energiju



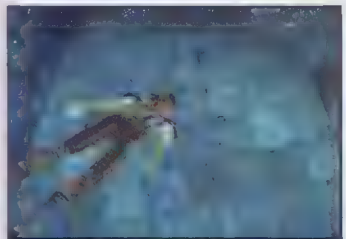
obnoviti manu



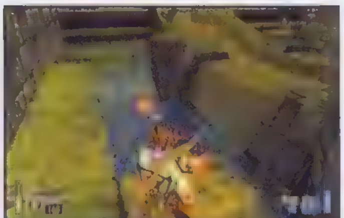
i pojačati štit



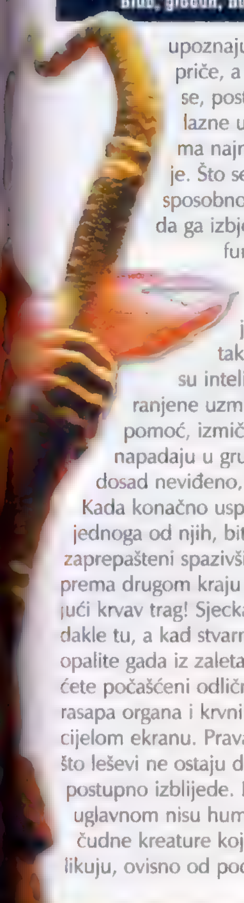
Kristaloidna forma čiji otkinuti komadić trebate pronaći da biste spravili čarobni napitak protiv kuge



Blub, globuh, bublub plop!



Ovo je jedino automatsko oružje koje ćete vidjeti u Hereticu 2



upoznaju s razvojem priče, a koje su, čini se, postale nezaobilazne u svim 3d igrama najnovije generacije. Što se tiče klanja i sposobnosti neprijatelja da ga izbjegnu, sve funkcionira u redu.

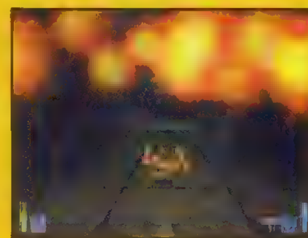
Beštije, kojih je oko dvadesetak vrsta, prilično su inteligentna bića: ranjene uzmiču, odlaze po pomoć, izmiču se, skaču i napadaju u grupama. Ništa dosad neviđeno, ali korektno. Kada konačno uspijeti zakačite jednoga od njih, bit ćete zaprepašteni spazivši ruku koja leti prema drugom kraju sobe ostavljajući krvav trag! Sjeckanje udova je dakle tu, a kad stvarno poludite i opalite gada iz zaleta i uz okret, bit ćete počašćeni odličnim prizorom rasapa organa i krvnih zrnaca po cijelom ekranu. Prava je zato šteta što leševi ne ostaju dugo na podu, postupno izblijede. Beštije uglavnom nisu humanoidi nego čudne kreature koje se dosta razlikuju, ovisno od područja kojim se krećete. No ovdje bi se mogao uputiti i jedan prigovor. Naime, pošto na svoj lik gledate s određene udaljenosti, u većini slučajeva nećete moći vidjeti neprijatelje izbliza diveći se njihovoj grafičkoj kompleksnosti i količini krvi koja lipće iz njihovih prerezanih žila i mišića. No, to je valjda cijena igranja iz trećeg lica... Inače, animacije svih likova i objekata u igri, a pogotovo Corvusa, su jednostavno nevjerojatne pa se odmah nameću poražavajuće usporedbe s *pljačkašicom groblja*. Iako je igra grafički i animacijski prilično kompleksna i zahtjevna, brzina je na zavidnom nivou. Još uvijek ćete najbolje proći ako posjedujete Voodo1 ili 2, jer H2 nativno podržava 3dfx miniport OpenGL driver a kao dokaz odličnog optimiziranja koda navodim i to da je igra potpuno igriva i na pentiumu 166 s Voodo 1, što je priznajte, vrlo rijetka osobina u današnje vrijeme. Što se tiče zvuka, tehnički je sasvim u redu a i pridonosi ugođaju. Prava stvar su audio CD trackovi, uistinu nevjerojatni i potpuno u skladu sa zamišljenim vremenom i lokacijama portretiranim u igri.

## SPANK MY BITCH UP

**Ako je Tomb Raider serijal poznat po svojem golemom 3d svijetu i prekrasnim stvarima koje Lara u njem čini, vrijeme je da se ponovno napišu pravila, a Lara pošteno dobije po guzi. Corvusova gipkost i lakoća izvođenja pokreta nemjerljiva je bilo s čime dosad viđenim dajući osjećaj slobode i nesputanosti pri igranju. Osim šuljanja, puzanja, trčanja, izvođenja kolutova, Corvusu nisu strana ni pentranja po užadi, što je posebno impresivan detaljčić kad se pokušate zanjihati u zraku. Stoga Heretic 2 postavlja nove standarde u žanr 3d pucačina iz trećeg lica, a hoće li biti i nadmašen, vidjet ćemo uskoro jer već duže vrijeme očekujemo Lucas Artsovu igru Indiana Jones koja bi, sudeći po reputaciji te ugledne kuće, morala biti pun pogodak. No kako zasad stvari stoje: Corvus-rulez!!!**



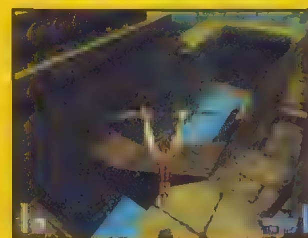
▲ Corvus se, za razliku od Lare, automatski penje na manja uzvišenja



▲ Tipični Indiana Jones stil: uklizavanjem izbjeći plamene jezike!



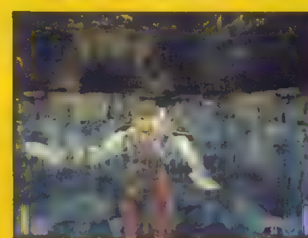
▲ I am swiiinging on the roopeee...



▲ Corvusu će često dobro doći vjerni štap kao pomoć u skoku



▲ Kada se Corvus ogledava oko sebe, miče mu se cijelo tijelo



▲ Leđno plivanje, izvedeno potpuno realno

Sve dakle štima, osim nekih sitnijih detalja koji ipak koče Heretic 2 da postane savršenom igrom.

## IZBAVI NAS OD GRIJEHA

Jedan od tih detalja svakako je osjećaj zbunjenosti koji prevladava u pojedinim nivoima kada ne znate ni gdje ste ni kamo idete. Razlog tomu je poprilična složenost i opseg nivoa, a ni bitmapirana karta neće vam biti od veće koristi jer ne pokazuje vašu trenutačnu lokaciju. No kako se većina nivoa prelazi u jednom dahu, navedeno vam ne bi trebalo predstavljati veći problem. Isto tako, trebat će vam neko vrijeme da se priviknete na igračko sučelje i jedinstven način kontrole. Mišem, osim što mijenjate kut Corvusova gledišta, i skrećete, što će u početku biti prilično nespretno, no poslije ćete uvidjeti da takav način kontrole pruža najveću slobodu pokreta omogućavajući vam fine i precizne akrobacije. To bi bile uglavnom sve negativne strane ove prekrasne igre koje vas ne bi trebale previše omesti pri igranju. Što se tiče multyplayera, on je u cijelosti podržan, a Heretic2 CD dolazi i s linkovima za neke *dedicated* servere. Zato, ako volite fantazijski svijet, dobru akciju i prekrasnu grafiku, nema razloga da si ne priuštite ovu igru i spasite se prokletstva! ◂

### ALTERNATIVNO

**TOMB RAIDER TRILOGIJA**
Ako ste žensko, ili biste to voljeli biti, slobodno zaigrajte ove igre, nećete se razočarati

**THE FIFTH ELEMENT**
Pogledajte kako to ne treba raditi, i Heretic 2 će vam biti još bolji

**INDIANA JONES**
Naslov koji uskoro stiže i od kojeg mnogo očekujemo

### OCJENA

**Prva 3rd Person pucačina u Quake 2 engineu koja, osim odlične grafike i atmosfere donosi obilje prvorazredne mač/magija akcije.**

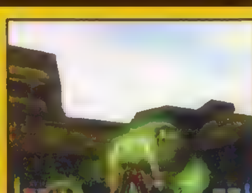
**92 %**



Vrlo korisna čarolija koja odbacuje neprijatelje od vas. Rabite je kad vas opkole.



Morph ovum spell datira iz prvoga dijela, neprijatelje pretvara u kokoši!



Meteorski štit čiji se komadi automatski zaletavaju u neprijatelje



Kada sve drugo zakaže, dobro će poslužiti i vjerna oštrica

# Microprose udara



Pogled iz kabine u EAW je prilično realan, ali ipak ne daje pravi osjećaj klaustrofobije karakterističan za kabine ondašnjih zrakoplova

Krilo Emila u lovu na engleske bandite prelazi kanal. Pogledajte samo te zrakoplove, teren i eksplozije protuzračne artiljerije

# EUROPEAN AIR WAR VS

PIŠE **Dario Rakovac**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Microprose / Jane's |
| IZDAVAČ | Microprose / Electronic Arts |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 32 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D, Glide |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

**U 2. svjetskom ratu je više nego ikad bila istaknuta važnost zračnih snaga. *Hitlerov* je munjeviti rat počivao na sinkroniziranom djelovanju zračnih i kopnenih snaga, a da nije bilo dnevnih bombardiranja, pitanje je kada bi saveznici konačno pobijedili. Nikada u povijesti ratovanja nije bilo tako velikih zračnih bitaka kao što su bile one vođene na europskom nebu. Tih je nekoliko godina preporodilo zračno ratovanje stvorivši legende o kojima se i danas priča. *Spitfirei* i *Messerschmitti*, najpoznatiji rivali toga doba, na svojim su leđima iznijeli veći dio sukoba, no oni su tek kap u moru izvrsnih konstruktorskih rješenja danomice razvijanih ne bi li se barem nakratko postigla i najmanja premoć. Danas je to davna prošlost. Tehnologija je toliko napredovala da je mnogima teško i zamisliti kako je nekoć bilo. Zahvaljujući običnoj kompjutorskoj igri, možemo uhvatiti barem djelić tih prošlih vremena.**

Simulacije s temom 2. svjetskog rata, nakon podužeg sušnog razdoblja, ponovno su in. U kratkom razdoblju dobili smo dva naslova koji daju vrlo kvalitetnu sliku zračnih sukoba tijekom 2. svjetskog rata, što pred nas postavlja vrlo zahtjevno pitanje: koji je bolji? Iza obaju stoje velika simulacijska imena: *Microprose*, provjereni veteran na ovom polju, i *Jane's*, tvrtka čije je ime u posljednje vrijeme postalo sinonimom za kvalitetnu simulaciju, ali im je ovo prvi izlet u prošlost. Promatrano s gledišta iskustva, *Microprose* je donekle u prednosti jer se njihov *European Air War (EAW)* izravno nastavlja na *Pacific Air War*, prilično staru, ali jednu od najboljih igara ovog žanra. Zapravo, početak priče o europskoj varijanti zračnog ratovanja počinje ubrzo po izlasku pacifičke. *Microprose* je odmah počeo širiti glasine o razvoju nove simulacije smještene u europsko podneblje koja se ubrzo uvrstila među najočekivanije igre. Nažalost, na tom je mjestu ostala čitave tri



Prvi mlazni lovac Me-262 bio je strah i trepet za savezničke bombardere. Obratite pozornost na ulje koje je poprskalo poklopac kabine

Mustang na Messerovu repu. Ono čega ćete se definitivno naužívati u obje igre je pravi dogfight!

# WW2 FIGHTERS

**Pred sam Božić dobili smo čak dvije borbene simulacije letenja smještene u razdoblje 2. svjetskog rata. Njihov usporedni opis trebao bi otkriti koja ima izgled, a koja sadržaj, a možda obje imaju i jedno i drugo?**

godine. Izvorni je kod nekoliko puta iznova pisan, razvojni su se timovi neprestano izmjenjivali, a tržište je izgubilo svaku nadu da će se igra ikad i pojaviti na policama. No, posljednjih se mjeseci *Microprose* ponovno zahuktao i dovršio projekt. Oduševljenju ne bi bilo kraja da nekako u to doba nisu počele priče o konkurentskom proizvodu *Jane'sa*. Kako je njihov je proizvod bio sasvim nov i nastao na temeljima iznimnih simulacija kojima nas redovito snabdijevaju, činilo se da *EAW-u* ipak nije suđeno. Preda mnom su sada oba proizvoda i, moram priznati, jednostavno ne mogu odlučiti koji je bolji. Oba imaju i kvaliteta i nedostataka pa ću, kao i uvijek, pokušati ih što jasnije predočiti, no konačna je odluka ipak samo vaša.

## OPĆI DOJAM

Prije svega treba naglasiti da je *EAW* igra koja se razvija pune tri godine. Različita krpanja i dorade ostavile su brojnih tragova na sučelju i na samoj igri, i to je jedna od prvih zamjerki *Microproseovoj igri*. *Jane's*, s druge strane, nudi poslovično kvalitetnu igru. Sučelje im je vrlo pregledno i raskošno, s pregršt dodataka koji i nisu osobito značajni za samu igru, ali čovjeka prilično vesele. Tu su, između ostalog, već standardni tehnički podaci koji krase sva njihova izdanja, intervjui s preživjelim letačkim asovima i virtualni muzej gdje ćete sve saznati o tehničkim karakteristikama simuliranih zrakoplova. Izgledom, dakle, *Jane's* osvaja na prvi pogled, no, zagrebimo malo dublje. Kad je o konfigurabilnosti same igre riječ, tu *Jane's* više nije tako nadmoćan. Naime, utjecaj pojedinih parametara znatno je izraženiji kod *EAW-a*. Namjestite li, primjerice, neku od vrijednosti vezanu za realnost borbe ili letnog modela na nižu vrijednost, kod *Jane'sa* ćete jedva primijetiti razliku, dok su odstupanja kod *EAW-a* itekako primjetna. Želite li igrati kao potpuni početnik, igra će vam biti u cijelosti prilagođena. Uzlijetanja i slijetanja će biti mačji kašalj, a nakon misije ćete često imati i po desetak novih pobjeda. *Jane's*, s druge strane, ima vrlo mala odstupanja bez obzira na odabranu težinu igre. Razlike su prije vezane uz to koliko ćete dugo ostati živi, nego koliko je lako srušiti protivnika. Daleko od toga da bih osuđivao

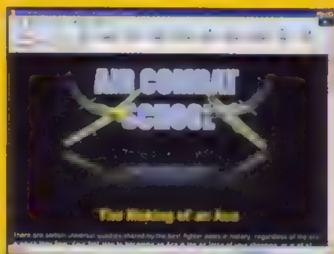


## KAKO POSTATI LETAČKI AS

**Iako bi čovjek pomislio da je ovim starim zrakoplovima jednostavno upravljati jer nemaju ni radara ni složene sustave ni hrpu ostalih stvari o kojima treba voditi računa, istina je drugačija. Za divno čudo, ni prva ni druga simulacija ne nude osobito kvalitetan trening mod gdje biste mogli naučiti prave dogfight-erske vještine. Jane's nudi nekoliko misija koje vas uče polijetanju, slijetanju i osnovama borbe, dok EAW nema čak ni to: umjesto žive obuke, nudi tekstualni priručnik gdje ćete naći pregršt korisnih savjeta legendarnih letača iz 2. svjetskog rata kakav je Erich Hartmann, čovjeka koji još i danas drži apsolutni rekord sa 352 zračne pobjede! Iako i jedna i druga varijanta imaju praktičnu vrijednost, znatno bi korisnije bilo da u igri možete naučiti barem osnovne manevre i načine postizanja prednosti u klasičnom dogfightu kakvih se sjećamo iz prastarih amigaških simulacija poput F/A-18 i sličnih.**



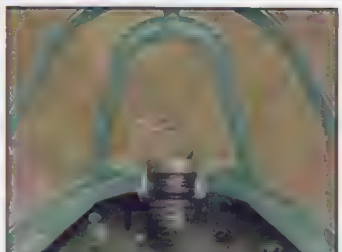
Iako vam baš neće trebati, nije loše naučiti kako uspješno sletjeti




EAW sadrži svojevrsni enciklopedijski priručnik sa pregršt korisnih savjeta za letače-početnike




Tipična saveznička misija u kojoj morate pratiti i braniti eskadrilu bombardera da biste ih što više stigli do cilja i ispustili svoj smrtonosni teret



Rijetko ćete kada ovako izbliza vidjeti njemačke lovce, češće oni tako promatraju vas



Nije baš realno, ali povećanje ciljnika je korisno u napadu iz daljine

**"Igrajući EAW, sve vam se čini povezanim i smislenim. Svaka je misija zanimljiva i dobro osmišljena. Jane's, nažalost, na tom polju treba itekako poraditi"**

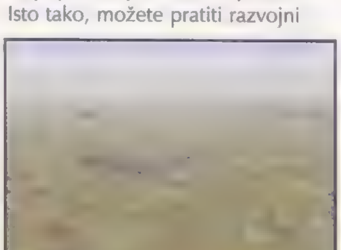
naglasak na realnosti, ali treba uzeti u obzir da dio igrača ne traži realnost nego zabavu, pa im to treba i pružiti. Pod opći dojam idu i vizualne predodžbe, pa recimo nešto i o grafici. Na tom polju *Microprose* apsolutno gubi. Ponešto gruba grafika u siromašnih 256 boja nikako se ne može mjeriti s *Jane'sovim* vizualnim remekdjelom. Teren i zrakoplovi su tako bogati detaljima i tako vjerno modelirani da jednostavno ne postoji dovoljno visoka ocjena za grafiku. Naravno, to ne znači da *EAW* izgleda loše, ali u usporedbi sa svojim konkurentom jedva prolazi. No, ono što najviše čudi je činjenica da *WW2* radi nevjerojatno glatko. *Jane's* uvijek ima i izgled i sadržaj, ali je često tako spor da uopće nema smisla instalirati bilo koji od njihovih proizvoda nemate li superjako računalo. Čini se da je konačno pogođen optimalni grafički pokretač koji izvlači sve što današnje 3D kartice pružaju i transformira to u nevjerojatan vizualni doživljaj koji zasjenjuje konkurenciju, pa čak i iz vlastitih redova.



Prekrasan Spitfireov virtualni kokpit u sumrak: vraćamo se kući nakon uspješno obavljena posla

### TKO JE BLIŽI STVARNOSTI?

*Jane's* zasada vodi u prezentaciji i grafici, ali od zračne se simulacije prije svega traži realnost. Ovdje i za *Microprose* počinju cvasti ruže jer kad je o fizikalnoj preciznosti riječ između ovih dvaju naslova gotovo da nema razlike. Svi se zrakoplovi ponašaju vrlo vjerno ili barem onoliko koliko se to od simulacije može očekivati, s tim da *Microprose* nudi veći izbor i bolji osjećaj za različite performanse pojedinih varijanti letjelica. Jane's simulira samo sedam najpoznatijih lovaca drugog rata među kojima su *Messerchmitt 109, Focke Wulf 190, P-51 Mustang, P-38 Lightning, P-47, Spitfire* i prvi mlazni lovac u povijesti *Me-262*. Više nego dovoljno, ali *Microprose,* osim spomenutih, nudi i nešto egzotičnije letjelice poput *Messerchmitta 110* ili *Typhoona*, a dostupne su vam i različite varijante pa ćete vrlo jednostavno uočiti razliku između brzine penjanja i upravljivosti *Focke Wulfa 190 A-8* ili *D-9* varijante koje su popularnoj *Dori* i donijele slavu. Isto tako, možete pratiti razvojni



Mislim da sam već na nekoliko mjesta spomenuo realan izgled terena. Na ovom se primjeru konačno vidi koliko je shema zrakoplova bitna stvar

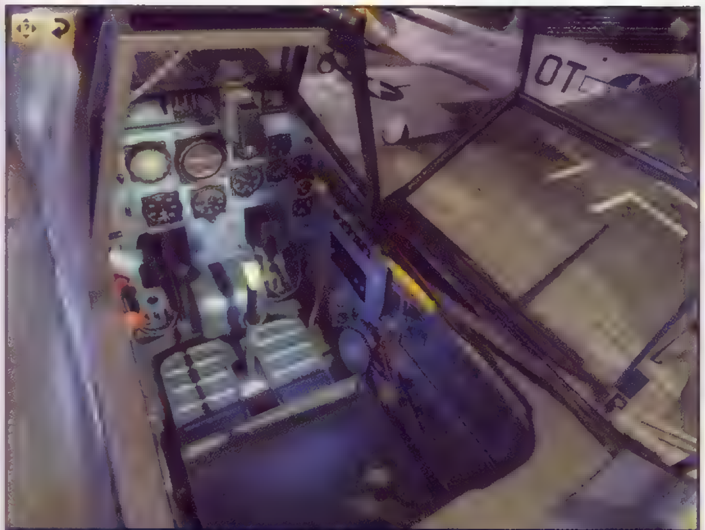
put kojim je *Spitfire* napredovao do svog povijesnog statusa. Realni broj zrakoplova i nije toliko veći, ali prava je jačina *EAW-a* u tome što daje dublji prikaz prednosti i mana, kao i razvoj pojedinih lovaca. S obzirom na vremešnost *EAW-a*, iz ovog se najbolje vidi koliko su zapravo mali pomaci u realnosti između današnjih simulacija i onih od prije nekoliko godina. No, jedan od *Jane'sovih* najjačih aduta, i ono po čemu je najbolje vidljiv pomak u razvoj, je iznimno realan prikaz štete u zrakoplovu i prostoru oko njega, svaki pogodak ili oštećenje nekog dijela uzrokuje odgovarajući pad performansi. Izgubite li, primjerice, kormilo smjera, upravljanje zrakoplovom postat će vrlo zanimljivo, no može vam se dogoditi da ostanete samo bez dijela krila ili da vam pogodak u motor uzrokuje istjecanje tekućine za hlađenje i slično. Da stvar bude još bolja, sustav pazi i na zalutale metke, dijelove ostalih zrakoplova i sve ostale realne objekte koji se pojavljuju u zračnom prostoru u kome se odvija bitka. *EAW* također dosta realno prikazuje utjecaj oštećenja na zrakoplov, ali je on osjetno manje precizan. *Jane's*, znači, dobiva i bitku za realnost, ali ne baš tako premoćno.

### MISIJE I KAMPANJE

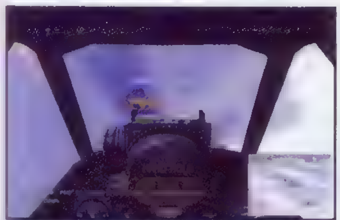
Ovo je poglavlje vrlo bitno kod svake simulacije jer uzalud sav trud, ako ona nije dovoljno igriva, ako nije zabavna i dugotrajna, ako nije igra kojoj ćete se uvijek rado vraćati - a tu *Jane's* strmoglavo pada. Naime, misije su dobro osmišljene, s uravnoteženim i realnim omjerima snaga, ali jednostavno nemaju dušu. Pojedinačne misije još i prolaze, ali kampanje su katastrofalne. Nema nikakvog Career moda ili bilo kakvog bilježenja statistike koja bi igri dala osobni karakter. U jednoj jedinoj kampanji (koju možete igrati na strani sila osovine ili saveznika) nagomilane su različite misije, monotone i hladne. Gotovo sve po defaultu počinju u zraku, tako da nemate onaj pravi osjećaj cjeline i povezanosti koji daje pravu sliku jedne borbene misije. Naći ćete se uglavnom izravno nad ciljem i u srcu akcije, što nije loše, ali nije ni dobro jer igrač uopće ne zna odakle je došao, gdje ide i kako se mora vratiti. Sav je naglasak na akciji i zračnoj borbi, što nije prvo čemu se čovjek nada u jednoj simulaciji koja se smatra relanom. Briefinzi prije misije su totalni užas. U par rečenica opisana vam je pozadina i cilj misije, nakon čega dobivate kartu na kojoj možete

## FORCE WAR

**Nevjerojatno, ali istinito. Usprkos svojoj relativnoj zastarjelosti, EAW ipak nudi izvrstan force feedback efekt koji Jane's iz stvarno neshvatljivih razloga nije uključio u WW2 Fighters. Ovaj neoprostivi nedostatak svakako je zaslužan za pad općeg dojma i znatno nižu ocjenu. Srećom, EAW nudi čak dva različita force efekta – realni i arkadni. Realni simulira samo stvarne utjecaje sile koje pilot može osjetiti kroz upravljačku palicu, dok arkadni sve to dodatno naglašava, uključuje i tresnju palice prilikom pucanja ili ispuštanja bombi.**



U virtualnom hangaru možete upoznati najpoznatije lovačke zrakoplove drugog svjetskog rata izvana i iznutra



Pogled iz Mustanga koji će upravo prizemljiti još jedan njemački bombarder. Jedina primjedba na kokpite u WW2 Fightersima je očajan sustav navođenja koji rabi ove velike prozore s prikazom cilja, bio bi sasvim dovoljan i mali kvadratić oko mete u zraku



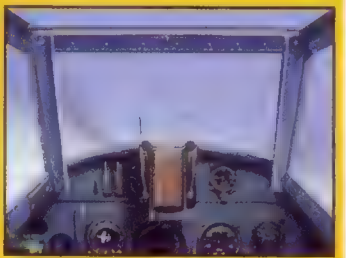
Pogledajte samo kako to izgleda iz kabine P-38 Lightninga... Treba li što reći?

## POGLED IZNUTRA

Još nešto po čemu se ove dvije igre znatno razlikuju je prikaz kokpita. EAW nudi statični prikaz komandne ploče kao standardni, a tek kao opciju potpuno interaktivni virtualni prikaz kabine, Jane's nudi isključivo virtualni kokpit. Kokpiti zrakoplova u WW2 Fighters iznimno su realno prenijeti, do te mjere da daju mnogo jači osjećaj klaustrofobije nego što je to slučaj u EAW. Sjednete li, primjerice, u kabinu Me-109, dobit ćete vrlo realnu predodžbu skučenog prostora u kojem su boravili njegovi piloti. Shvatit ćete koliku je važnost imala otvorena kabina jednog P-51 u odnosu na spomenutu njemačku legendu u kojoj je vidljivost bila tako ograničena da je bila prava umjetnost pratiti protivnika. Kokpiti su potpuno slobodni i interaktivni, tako da pomoću miša možete pomicati pogled po kabini. Efekt je vrlo realan jer se kvaliteta prikaza ne gubi promjenom gledišta.



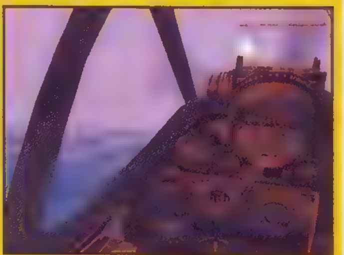
▲ Bolujete li od klaustrofobije, Messerschmitt 109 nije zrakoplov za vas



▲ no, zaigrate li EAW, možda će i taj problem biti riješen...



▲ Virtualni kokpit u EAW-u je prilično siromašan...



▲ ...dok u WW2 možete vidjeti odbljesak instrumenata na poklopcu kabine.

namjestiti neke parametre i krećete u akciju. S druge strane, *EAW* ima čak tri kampanje koje simuliraju "svijetle" trenutke europskog zračnog ratovanja i pruža vam mogućnost pokretanja cijele karijere, što je oduvijek bio najbolji način igranja i jamstvo dugotrajnosti jedne simulacije. Dalje, svaka nova misija uključuje govorni briefing koji je, igrate li za sile osovine, na njemačkom jeziku. Svaka misija ima svoj početak i kraj, tako da tijekom leta itekako morate voditi računa o tome da se po obavljenom zadatku treba vratiti kući i to u jednom komadu. Ako ste bili uspješni, dobit ćete različita odlikovanja, unapređenja ili prekomande. Sve u svemu, *EAW* ima igrivost koju *Jane's* vrlo brzo gubi. Naravno, ovdje mislim na klasičnu igru. Dakako, obje igre imaju vrlo kvalitetne opcije igre u više igrača putem svih standardnih načina, stoga multiplayer nije potrebno posebno opisivati, jedino bih naglasio da se najbolji rezultati postižu preko lokalne mreže jer modemska igra, bilo izravno ili preko interneta, traži vrlo kvalitetnu i stabilnu vezu koja je u nas prava rijetkost.

Tko je pobjednik? Teško je reći. Uglavnom, *Jane's* je kvalitetniji, ljepši i precizniji, ali ako pitate mene, igra nema dušu. Koliko god ona ispolirana i realna bila, nema ništa što bi me privuklo i natjeralo da joj posvetim makar dio vremena koje ću za *EAW* uvijek naći. Moram priznati da mi je ovo bila jedna od najzahtjevnijih recenzija jer su mi sklonosti cijelo vrijeme bile toliko podijeljene da bih najradije izostavio ovaj zaključak. Idealna bi bila igra koja bi imala tehničko savršenstvo *Jane's*-a i atmosferu *EAW*-a. No, budući takva ne postoji, morate odlučiti: tehničko savršenstvo, prekrasna prezentacija ili čista igrivost i atmosfera. U

**"Oba naslova pružaju ono što igrači od njih i traže - pravi dogfight"**

svakom slučaju, oba su naslova itekako vrijedna pozornosti, šteta je jedino što *EAW* nije došao prije. Po mom mišljenju, riječ je o daleko kvalitetnijoj igri koja bodove gubi samo zbog slabije tehničke izvedbe, koja i ne bi bila toliko loša da nije nastajala čak tri godine. *Jane's*, s druge strane, nikoga ne može ostaviti ravnodušnim pogotovo zato što je čovjeku tijekom igranja iskreno žao što u igri ne može naći ono "nešto" što bi ga istinski oduševilo i privuklo. Stoga, suzdržat ću se od bilo kakvih preporuka. Postoje demo verzije i jedne i druge simulacije, zaigrajte i odlučite sami. ◄



Američki Thunderboltovi spremaju se zasuti cilj ubojnim teretom. Bombardiranje je tehnika koju treba dobro uvježbati jer nosite samo jedan set bombi

## ALTERNATIVNO

**WW 2 FIGHTERS**

Ove su dvije igre jedna drugoj najbolja alternativa. I nakon detaljnog testiranja, teško je odrediti koja je od njih bolja no, ako imate vremena i novca, najbolje je rješenje nabaviti obje i odigrati ih jer iako su slične, ipak su i vrlo različite

**WARBIRDS 2**

Ovaj je naslov, doduše, više posvećen multiplayer igranju, ali to ne znači da je manje kvalitetan od ostalih. Dapače, riječ o jednoj od najkvalitetnijih simulacija zračne borbe uopće kojoj ponešto lošija grafika ne umanjuje igrivost koja proizlazi iz kvalitete letnih karakteristika zrakoplova.



Thunderbolt je bio jedan od najuspješnijih američkih lovaca-bombardera. Nevjerojatno je koliko su objekti i okoliš dobro prikazani, pri čemu se igra ne vuče kao smrt



Messerschmitt 109 G-6 ili Gustav – najljepši borbeni zrakoplov ikad stvoren!

## OCJENA

| EAW | | WW2 |
|---|---|---|
| 84 % | Da je EAW stigao makar mjesec ili dva prije, ocjena bi mu sasvim sigurno bila viša, ovako, u sukobu s tehnički naprednijim Jane's rješenjem, on ipak gubi. Nijedna ne zavrjeđuje najveću ocjenu, obje imaju dovoljno nedostataka da im se oduzme nekoliko postotaka. No, nema nikakve sumnje da je riječ o iznimnim ostvarenjima koja će rado igrati svaki ljubitelj žanra | 89 % |

Analna pravda

# BLOOD 2 THE CHOSEN

PREPORUKA MJESECA

**Vrijeme je da se vratimo integritetu... vrijeme je da se vratimo čvrstim obiteljskim načelima... vrijeme je da se vratimo samorazvoju... O.K.: recimo da se toga pokušavamo pridržavati i da su nam to nekako usadili u glavu, ali što nam to sada pokušavaju servirati!**




Zdravo, ja sam žohar od 50 kg i bit ću vaša meta večeras

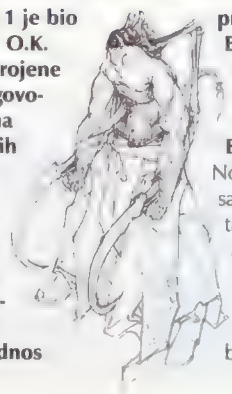
Ako mislite da ovo samo izgleda dobro, pričekajte dok zaigrate igru

PIŠE **Damir Rukavina**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Monolith Productions |
| IZDAVAČ | GT Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 32 Mb, 3Dfx<br>P233, 64 Mb, bez 3Dfx.a |
| NAŠA PREPORUKA | P166, 32 Mb |
| 3D PODRŠKA | Voodoo, Voodoo 2, ATI, D3D |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet, Serijski kabel |
| PLATFORME | PC |

**BLOOD 1 je bio O.K. Mnogima je donio nebrojene besane noći, a da i ne govorimo kako se odrazio na socijalni život. Kod nekih drastičnijih slučajeva, koji su se malo više uživjeli u štimung, ne želim ni pomisliti što im piše u medicinskom kartonu. Na kraju krajeva, zastrašujući je i učinak ove igre na vaše odnos prema školi/fakultetu. E, vidite...ovo bi napisao neki nadobudni cenzor. Moja malenkost ima za nijansu drugačiji stav: Blud wuz good!**



No, da priča ne bi završila samo na sladunjavoj nostalgiji, vratit ćemo se na aktualnu temu polemiziranja o tome koliko je Lithtech engine zapravo dobar. E, vidite: da je bila riječ o Quake 2 engineu, vjerojatno bih govorio kako je ta-i-ta firma dobro preinačila sve detalje poboljšavši sve što se moglo. No, pošto ni to ne vodi konstruktivnom nastavku teksta, reći ću nešto o samom Bloodu 2. Uglavnom, osnovna ideja ovog specifičnog shootera je dočarati igraču horor priču smještenu u goth svijet na jedinstven način. Koji je to način, i sami predpostavljate. Tako je! Riječ je o neuravnoteženoj brutalnosti.



Nakon toga samo povučeš okidač



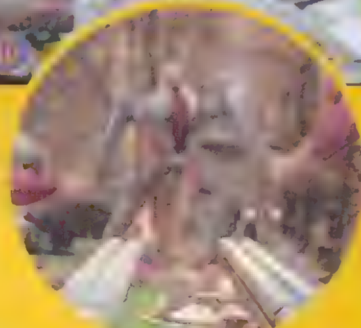
Tko na ovoj slici pronađe Hacker znak, upućujemo mu iskrene čestitke

## VAROSHARIYE

U Hrvatskoj imamo mnogo nacionalnih ciljeva, a jedan od njih je da nas pocnu konačno spominjati u svim svjetskim igrama. One bezvezne tričarije poput prijevoda tekstualnih avantura na hrvatski jezik ili ubacivanja hrvatskih imena umjesto nekih stranih (obrađeno u prošlome broju), nisu ništa. Ovaj put želimo da igra bude prilagođena lokalnome pučanstvu. Kao prvo, kako će se sada neki Hrvat ili, nedaj Bože, Hrvat u dijaspori snaći u tim 3d pucačinama koje se odigravaju u nekom Nju Jur...nešto? Rješenje: napraviti igru u kojoj će se radnja odvijati u hrvatskim gradovima. Evo kako bi Blood 2 konkretno trebao izgledati.



Aha...na uputama piše da je Gideon u ovoj zgradi...evo samo da izvadim ulaznicu pa će vidjet oni unutra svog Boga!



Gade mali, bezobrazni: jurim te od Borongaja do Zrinjevca!

**Pokušajte zamisliti neku brutalnu filmsku scenu, dodajte malo crvene boje i Presto!**

## TRI BOJE: CRVENA

Primarna koncepcija u igri Blood 2: The Chosen je, kao što smo spomenuli, nasilje. Kako to izgleda? Pokušajte zamisliti neku brutalnu filmsku scenu, dodajte malo više crvene tekućine i Presto i dovoljno ste blizu novoj Monolithovoj igri. Naravno, ne završava sve na mesarenju, Blood daje i više. No, počnimo s malo manje entuzijazma. Kao prvo, radnja igre je vrlo zanimljiva. Vi ste Caleb, dvjestogodišnji revoveraš (iskrsnuo iz groba, naravno, u Bloodu se starije osobe samo ubijaju) koji je nekoć davno pristupio fanatičnoj sekti Cabal. Bila je to idealna prilika da nanese što više štete pa je polako i vrlo uspješno vršio svoju funkciju ubojice sve dok ga njegovo mračno božanstvo nije izdalo i ubilo. No, kako to ide, Caleb je ustao iz groba, pobio nekoliko čopora kultista i na kraju upucao i samog Tchernoboga. E, sada....pošto je ono bila "samo" šesnaesta inkarnacija tog božanstva, naš antijunak je postao sedamnaesta. U bliskoj budućnosti, onoj našoj, Cabal je korporacija koja vlada Sjevernom Amerikom i vrlo dobro zna za Caleba. Njihov vođa Gideon poznaje način Tchernobogove preobrazbe te kani postati njegovom novom inkarnacijom. I tako počinje lov na Caleba koji je dovoljno glup da čvrsto vjeruje da on lovi Gideona. Kompleksno za pucačinu, ha?

## TOPOVSKO MESO

Preskočimo li detalje o nasilju i krvi u igri, malo je toga nepoznatog. Pogledavši slike, dobit ćete predodžbu o tome s kim imate posla. Naravno, o igrivosti nećete saznati ništa. Novost koju Blood 2:the Chosen donosi u 3d shootere je izbor puta za završavanje nivoa. Naime, ako ste snalažljivi, neke ćete nivoe završiti samo zato jer ste logički razmišljali. S druge strane, ne postoji mogućnost ubijanja ili zaobilaženja negativca, a razlog je jednostavan: ako vi ne skinete njega, on će skinuti vas. Naime, oni ovaj put pucaju na vas istim oružjima kojim i vi na njih. Rezultat? Ako izaberete težinu igranja *homicide*, teško ćete izvući živu glavu iz sukoba. Ako niste izvježbani, bit će isto tako. Da bude još bolje, vojnici nisu vaš jedini problem. Neka od stvorenja-iz-nepoznatog (lurkers-from-beyond) su jednako zastrašujuća i smrtonosna. Zamislite Skaarja na najtežoj razini davši mu kandže koje najslabijim napadom oduzimaju 80 hp-a (ako ste najjači lik, Gabriella, sa life seedom ćete ih imati 300). Naravno, neprilike ne prestaju, tu su i gotovo neuništivi bossovi i AI protivnika. Recimo koju i o oružjima. Za početak, ima ih dvadesetak. Vaš lik ima 10 slotova za oružja, ovisno o njegovim karak-

## PRVO ĆEMO DA BIJEMO BABU

Ako ste se zapitali u što ćete sve u Bloodu 2 prazniti šaržere (iskreno se nadam da niste, jer bi onda bilo najbolje da se javite psihologu), odgovor će biti duži nego što mislite. Naime, u ovoj ultranasilnoj pucačini nema pošteđene socijalne skupine. Od radnika na parkiralištu preko usplahirenih adolescenata do apotekara, nitko...ali baš nitko nije zaštićen od vašeg niskokalibarskog, visokokalibarskog i još nerođenog streljiva. Da bude još bolje, neki od njih zaista srcepara-juće mole da ih ne ubijete. No, naravno....svaki od njih ima u sebi life essence (health u Bloodu), pa ako situacija iziskuje (kada je health nizak), pobit ćete ih bez imalo grižnje savjesti. E, da....zanimljiv nivo je kada Caleb/Ophelia/Gabriela/Ishmael uđu u podzemnu željeznicu.....(hint: beskućnici). Uistinu neukusno



Ni na jednoj od ovih slika nema ubijenih civila. I bolje je, već su nam svi ormari puni tijela cenzora i ne znamo gdje bismo s novima

No, ako uistinu želite, sljedeći broj će imati deset stranica ispunjenih genocidom....samo recite: da/)





I sve će biti u high resu>:))

## GOVORIMO SVJETSKI

**Ako ste se ikad zapitali što ti manijaci u Bloodu mrmljaju, vjerojatno ste naišli na njihov narodni jezik. E, sada...pošto je u našem i nacionalnom interesu da čitatelji kompjutorskih gaming-magova (primjerice, ovog) znaju što više svjetskih jezika, Hacker vam daje jedinstvenu priliku da naučite jedan od najljepših: the dark gift. Naime, ova jedinstvena kombinacija latinskog i sanskrita je jednostavno stvorena za poslovne govore, iskazivanje osjećaja voljenoj osobi ili intimidaciju tramvajskih kontrolora. Stoga, krenimo na lekciju 1.**
**Ahm...dakle: the dark gift je podijeljen na dva dijalekta, kolokvijalni i formalni; prvi je neka vrsta žargona, dok je drugi u neku ruku književni. Stoga, upoznajmo se pobliže s njima.**

krv (formalno) - *cruo*
okrvaviti (kolokvijalno) - *cruonita*
krvožedan (kolokvijalno) - *cruonil*
krvogladan (formalno) - *cruentu*
krvoproliće (kolokvijalno) - *cruensseasrjit*
brat po krvi (formalno)- *crunatus*
vjernik (formalno) - *rudsceleratus*
vjernik (kolokvijalno) - *rud'minuox*
masakr (kolokvijalno) - *cruo-stragaraNa*
masakr (formalno) - *pravaNavita*
smrt (kolokvijalno) - *marana*
raj (formalno) - *maravita*
raj krvi (formalno) - *prellacruento*
red/sekta (formalno) - *vilomaxus*
blagoslovljen (formalno) - *pestis cruento*
prokletstvo (formalno) *cruento pestis*
dom (formalno) *domus-bhaava*
svjetlo (formalno) *acerbus-shatruex*
neprijatelji (formalno) *Shatruex*
tamno/mračno (formalno) *domus*
zamračiti (formalno) *infuscomus*
nevjernik/čovječanstvo (kolokvijalno) *malax*
nevjernik/čovječanstvo (formalno) *caecux*
stranac (formalno) *infirmux*
živi mrtvaci (formalno) *prelaanluxis*
duša (formalno) *praaNsilenux*
duša (kolokvijalno) *fuulenux*
sranje (kolokvijalno) *exim'ha*
jesti (kolokvijalno) *vorox*
piti (kolokvijalno) *bibox*
neusitnjivo (formalno) *quodpipax*
svijet (formalno) *lokemundux*
slabić (kolokvijalno) *pallex*
moliti (formalno) *profanuxes*
moliti (kolokvijalno) *profanx*
mržnja (formalno) *invisuu*
mržnja (kolokvijalno) *invisux*
ljubav (formalno) *odiosuu*
ljubav (kolokvijalno) *odiosux*
puška (kolokvijalno) *vigra*
ekstaza/prosvijetljenje (formalno) *cruento paashaeximus*
kaos (formalno) *shaantitus*
mudrost (formalno) *durbentia*
svježe (kolokvijalno) *crudux*

**A sada: glagoli!**

postati (formalno) *bhuudesco*
postati (kolokvijalno) *desco*
biti (formalno) *bhuuesco*
biti (kolokvijalno) *esco*
imati/posjedovati (formalno) *geropayati*
imati/posjedovati (kolokvijalno) *gero*
uraditi/nanijeti (formalno) *hatanoceo*
uraditi/nanijeti (kolokvijalno) *hatanoceo*



Kada bih vam samo rekao koliko je opisivanje slika za recenzije pucačina teško, ne biste mi povjerovali



Na ovoj slici imamo hm....vrhunsku grafiku.



Na ovoj slici je, pak, glavni lik koji nosi oružje u rukama

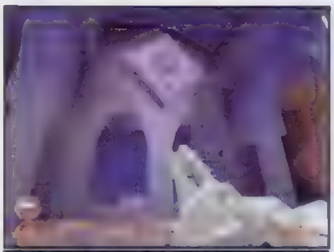
teristikama, neka rade slabije, a neka jače. Novost je što ste tijekom igre prisiljeni bacati oružja da biste pojačali vatrenu moć ili dobili mogućnost sekundarne paljbe i, naravno, prostor za novu igračkicu. Dakako, ona su vrhunski dizajnirana. Svako je savršeno smišljeno i uvedeno. Bit će tu svega, od onih "klasičnih" poput signalnog pištolja i M-16-ice s komorom za granate do veteranima poznatog life leecha i nove alatke pod imenom The Sphere.

Na poslijetku, tu je i priča koja se kontinuirano razvija i nivoi koji nisu mogli biti bolji. Svaka čast, Shade!

## POVRATAK U STVARNOST

No, vrativši se u stvarnost, čeka nas onaj gorki dio priče o hardverskim zahtjevima. Blood 2: The Chosen rabi Lithtech engine, Monolithov trademark grafički pokretač, što znači da vam za pokretanje igre treba minimalno Pentium na 166MHz-a, 32MB RAM-a i 3dfx grafička kartica. Ako vam potonja nedostaje, ne očajavajte jer sve radi relativno glatko na Pentiumu 2 na 200MHz-a opremljenom minimalno s 128MB RAM-a. Drugim riječima, softversko rendanje ovaj puta ne samo što ne sliči na ništa, nego traži i radnu stanicu da bi nategnulo 20 fps-a u nivoima koji se odigravaju u vlaku (i malo detalja). No, priča je sasvim drugačija kada u igru uđe 3d ubrzivač: dobijamo 30-ak frameova na nivoima sa srednjim detaljem na P166-ici sa 64MB RAM-a. No, pošto većina klinaca već ima Celerone na 300MHz-a koje im je tata kupio za Božić, tu ne bi trebalo biti problema. Šalu na stranu. Blood 2 radi sporo na software rending načelu ne zbog slabog enginea, nego zbog toga što je Lithtech optimaliziran za 3d ubrzivače (a o tome kako izgleda, prosudite sami, mada sumnjam da trenutačno postoji nešto bolje od ovoga). No, LT-engine je daleko tolerantniji prema slabijim konfiguracijama nego Unrealov engine, što je definitivno dobra vijest.

U zaključku ne mogu reći ništo negativno o Bloodu 2, osim da je za



Kada malo razmislim, kako mi znamo da likovi u 1st perspective shooterima imaju tijelo....u Shogou smo mogli provjeriti...a tu....samo ruke!

multiplayer potrebna monstruozna konfiguracija i 33600 modem, minimalno. Zanemarimo li to, u rukama imamo savršen komad zabavnog softvera napunjenog horor atmosferom, vrhunskim vizualnim efektima i gomilom najcrnjeg humora. Ukratko: trenutačno najbolje od svega ponuđenog.

## IZBORI 99'

**Predsjednički kandidat: Caleb**

Kao prvi član i kandidat za predsjednika države, Caleb posjeduje zavidan dosje: sa pozamašnim iskustvom u poslu (cca. 200+ godina), naš predsjednički kandidat ima iskustva u mnogim socijalnim aktivnostima uključujući pucanje iz signalnog pištolja i čerečenje domaćeg nosoroga u 30 sekundi.

**Zastupnički kandidat br 1: Gabriella**

Kao predstavnik ženskog dijela Izabranih (optimizam), Gabriella je većinu života provela u humanitarnim organizacijama, radeći prvenstveno sa djecom i starcima. U slobodno vrijeme se bavi otrovima i dizanjem benzinskih crpki u zrak.

**Zastupnički kandidat br 2: Ophelia**

Ova vrhunska spisateljica i predsjednica nekolicine dobrovoljnih radnih akcija predstavlja savršen liberalan poriv našoj stranci. U posljednje vrijeme vodi i besplatne seminare pod naslovom "Živ sam mrtvac i ponosan sam".

**Zastupnički kandidat br 3: Ishmael**

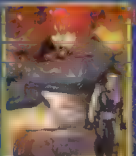
Kao kičma socijalnih odnosa naše stranke s okolinom, Ishmael je vrhunski obrazovan čovjek sa zavidnom poviješću u svim vrstama magijskih običaja i rituala. Trenutno prevodi knjigu pod imenom "Praktični okultizam, žrtvovanja životinja i društveni neredi u zapadnoj civilizaciji"



Izabrani ne govore the dark gift ali, nitko nije savršen.



Ova žena je jednako opasna koliko i visoka.



Ophelia je poginula u prvome dijelu, a sada se vratila zbog kronične besparice i dvoje neuhranjene djece.



Jedno pitanje: koliko je osiromašenog urana potrebno da bi vam ruke ovako svijetlile

## ALTERNATIVNO

**BLOOD**
Ovaj manjepoznati predhodnik ostavlja dojam morbidnog Duke Nukem 3d-a.

**SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION**
Isti engine kao u Bloodu 2, a dojam je posve drugačiji. Shogo ostavlja vrhunski dojam anime shootera, jednog od boljih.

**UNREAL**
Igra koja je benchmark sama po sebi...zasigurno predstavnik nove generacije 3d-shootera.

## OCJENA

**Kratko i jasno: shooter s dosad najboljom atmosferom dosad.**

**94%**

# pc komponente

*Cijene su preporučene i uključuju PDV.*
*Za točnije informacije nazovite:*

**ZAGREB**
**Analogbit, tel. 3776-562**
**Zagria, tel. 3861-840**
**HG Spot, tel. 688-199**
**Feniks kompjutori, tel. 2910-400**
**OSIJEK**
**JWARE, tel. 031/161-544**
**ZADAR**
**Tehnotrade, tel.023/313-212**
**RIJEKA**
**Micro Process, tel. 051/422-144**

## laptec
### roleri
2940 U2W 3606.0
2940AU 1489.4
2940UW 1827.4
## MD
### cesori
or AMD K6 II - 266, 3D 625.2
or AMD K6 II - 300, 3D 911.4
or AMD K6 II - 333, 3D 953.8
or AMD K6 II - 350 3D 1115.4
or AMD K6 II - 366, 3D 1336.2
or AMD K6 II - 380, 3D 2020.3
or AMD K6 II - 400, 3D 1900.1
## AT
### ista
mini tower, AT 154.6
mini tower, ATX 315.1
## herry
### ovnice
G80-3000 LCMSL, AT 560.9
G80-3000 LRNSL, PS/2 560.9
G81-3000 LCMSL, AT 339.3
G81-3000 LRNSL, PS/2 339.3
G83-6105 LCNSL, AT 192.2
G83-6105 LRNSL, PS/2 192.2
## hicony
### ebook raèunala
adapter za Chicony 569.0
mini-notebook 980 15274.1
notebook 983A, TFT 9232.9
eplicator za Chicony notebook 1586.9
### M
M 16 MB, za Chicony 267.6
M 32 MB, za Chicony 584.6
### ovnice
7906, ergonomska 151.5
8933, USB tipkovnica 234.8
tikovnica PS/2, 70.7
tipkovnica 2936, AT, Win 79.6
ny tipkovnica 2966, AT, 69.6
## itizen
### S printeri
3545 paralelni, 3.0 lin /sec. 1692.9
3546 2128.2
3546 serijski, 3.0 2180.1
810, serijski 2923.3
MD910SS, pos printer 402.6
## NF
za Compaq notebook 1664.3
za HP notebook 1664.3
za IBM notebook 1664.3
za Toshiba notebook 1664.3
## rix
### cesori
or Cyrix M2-233 506.0
Cyrix M2-266 540.5
or Cyrix M2-300 580.2
or Cyrix M2-333 731.2
## ata Ex., Apac i sl.
### afièke kartice
no 3D, AGP, 4MB SGRAM 198.3
64V2, 2 MB VGA kartica 122.7
S4 S3 V2, 1 MB do 2 106.7
S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 171.8
Voodoo II, 12 MB 1012.0
### iène ploèe
pl. 100 MHz, zvuk, 580.5
p Apollo, 100 MHz, 627.5
ploèa VIA ili VXPro II,512 343.3
### timedija
e Logic 120 zvuèna kartica, 72.4
kartica 160.2
323, aktivni 57.1
## pson
### -jet printeri
Stylus 1000 4812.4
Stylus Color 1520 8505.3
Stylus Color 3000 18544.0
Stylus Color 440 1473.3
Stylus Color 640 1967.8
Stylus Color 740 2947.8
Stylus Color 850 3968.5
Stylus Photo 700 2947.8
Stylus Photo EX 4762.5
Stylus Pro XL 10759.5
### rièni printeri
DFX 8500 26085.3
DFX-5000+ 16275.6
FX-1180 4933.7
FX-2180 5841.1
FX-880 4082.0
FX1170 3657.8
FX2170 5619.9
ispravljaè PS 170 679.4
LQ2070 4990.4

Epson LQ2170 6799.5
Epson LQ300 1871.4
Epson LQ570+ 3459.3
Epson LQ670 3459.3
Epson LQ870 5441.8
Epson LX300 1566.3
Epson TM 295 bez ispravljaea 3686.1
Epson TM-U210, s ispravljaèem 2438.5
Epson TM-U300A, s ispravljaeem 3969.7
Epson TM-U950, bez ispravljaea 6351.5
### Stranièni printeri
Epson EPL 5700 4480.1
Epson EPL-9000 11723.8
## Epson potrošni materijal
### Tinte za printere
Tinta SQ870/1170,S020010 267.3
Tinta St 237.1
Tinta St 400/600/800/1520 254.6
Tinta St 820/color IIs/II, 280.8
Tinta St Color 200/Col500 348.5
Tinta St. Color/Pro/Pro XL, 298.2
Tinta St. Color/Pro/Pro XL, 168.2
Tinta St 1500,crna,S020062 536.4
Tinta St.800/1000,duplo,S020039 217.4
Tinta St 800/1000,jedn.,S020025 118.9
Tinta St 820/Color 191.2
Tinta Stylus 440/640 crna 251.3
Tinta Stylus 440/640/740, 273.1
Tinta Stylus 740 crna (S020189) 273.1
Tinta Stylus 800/1520, crna, 274.2
Tinta Stylus Color 300 crna/kolor 210.8
### Trake za printere
Epson t. FX-2170/LQ2070/2170 244.2
Epson t. LQ2500/2550/860/ boja 258.7
Epson traka DFX5000/8000 8766 240.9
Epson traka FX/LX A3,8755 52.2
Epson traka LQ A3,7754 61.1
Epson traka LQ A4,7753 52.2
Epson traka LQ100,S015032 67.7
Epson traka LX/FX A4,8750 43.3
Epson traka LX100,S015047 74.4
Epson traka TM 300/375, ERC-38 82.2
Epson traka TM290/295,ERC-27 54.4
Epson traka TM930/950,ERC-31 84.4
Epson traka za LQ-670 96.6
## Genius
### Digitalizatori
Genius Kids Designer 245.8
Genius NewSketch 1212 HR 1079.0
Genius NewSketch 1812 1836.8
### Ethernet oprema
E6002 Ethernet transceiver BNC 250.7
GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10 108.3
GE2500 II, PCI Eth kart. 10 Mb, 110.7
GF100TXR, PCI Eth kart. 100 188.5
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 1085.7
GF4120/R,100 Mb,12-por. 2742.8
GH4050, 5-port PCI kartica-hub, 234.2
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec 304.6
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec 713.8
GS2020, 2 port x 10/100M 917.2
GS2080 switching hub, 3066.4
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet 426.0
### Miševi
Genius Easy Mouse+, PS/2 42.8
Genius Easy Mouse+, serijski 42.8
Genius Mouse 3 76.2
Genius Mouse Pad, podloga za 6.9
Genius My Mouse Blue Coral 87.4
Genius My Mouse Cobra 87.4
Genius My Mouse Purple Coral 87.4
Genius Net Mouse Pro 81.8
Genius Net Scroll miš PS/2 79.0
Genius Net Scroll miš, serijski 79.0
Genius New Easy Mouse 34.6
Genius New Easy Mouse PS/2 34.6
Genius NewScroll P+S 113.8
### Modemi
Genius modem 56 K flex, eksterni 642.7
Genius modem 56 K flex, interni, 327.2
Genius modem 56 K PCMCIA 718.3
### Multimedija
Genius Internet Video Kit 1108.4
Genius Mic-01 multimedija mikrofon 16.0
Genius Sound Maker 128XG 168.7
Genius Sound Maker 64, PCI, 244.0
Genius SoundMaker 3DX II 91.3
Genius Vid Wonder 580.0
Genius Vid Wonder 649.3
Genius zvuènici SP306a 72.7
Genius zvuènici SP710 134.2
Genius zvuènici SW-103 373.1
### Skeneri
Genius ColorPage HR5 Pro 2567.2
Genius View, A4 skener 528.5
Genius Vivid Pro II, A4 skener 701.2

### Tipkovnice
Genius tipkovnica, hrv. slova 72.4
Genius tipkovnica, samo ASCII 39.2
### Ul. jedinice za igre
Genius Joystick F-12 61.6
Genius Joystick F-22, Car Racing 123.3
Genius Joystick F-22, SU 27 CD 123.3
Genius Joystick F-22x 103.4
Genius Joystick F23, digitalni 151.8
Genius Max Fire G-07, joy-pad 62.8
Genius Power Station 203.2
## Hercules
### Grafièke kartice
He. Terminator Beast,8M,AGP 767.1
Her. Terminator Beast,8M,AGP 706.5
Hercules Dynamite 3D/GL 781.5
Hercules Dynamite 1130.4
Hercules Stingray/2, Voodoo 2, 1258.8
Hercules Term. 128/3D 453.9
Hercules Terml. 442.7
Hercules Terminator 64/Video,2M 232.4
Hercules Thriller 3D, 8M, AGP, 668.8
## Hitachi
### DVD
Hitachi DVD ROM GD 2500, 4x 1051.6
## IBM
### Procesori
Procesor IBM M2-233 551.1
Procesor IBM M2-266 553.7
Procesor IBM M2-300 588.2
Procesor IBM M2-333 791.0
## IDT
### Procesori
Procesor IDT Winchip C6-200, 391.5
Procesor IDT Winchip C6-225, 489.3
Procesor IDT Winchip C6-240, 576.3
Procesor IDT Winchip II 3D 200 467.6
Procesor IDT Winchip II 3D 225 511.1
Procesor IDT Winchip II 3D 240 565.4
## Intel
### Procesori
Intel Xeon 400 MHz, 512 KB cache 8264.1
Procesor Intel Celeron 266 MHz, 0 757.7
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 0 826.6
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 814.2
Procesor Intel Celeron 333 999.5
Procesor Mobile Pentium II 233, 3078.6
Procesor Mobile Pentium II 266, 4842.4
Procesor Mobile Pentium II 300, 7472.0
Procesor Pentium 133 393.5
Procesor Pentium 166 486.3
Procesor Pentium II 266 MHz 1886.3
Procesor Pentium II 300 MHz 2124.8
Procesor Pentium II 333 MHz 1686.3
Procesor Pentium II 350 MHz 2183.1
Procesor Pentium II 400 MHz 3663.7
Procesor Pentium II 450 MHz 5510.0
Procesor Pentium P55C-200, MMX 657.0
Procesor Pentium P55C-233, MMX 858.4
## Iomega
### Buz
Iomega Buz 1777.5
### Ditto
Iomega traka Ditto Max Pro, 10 175.3
Iomega traka Ditto Max, 7 GB 95.4
### Jaz
Iomega Cross Platform Jaz Jet 678.9
Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB 743.6
Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB 752.2
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB 743.6
Iomega Jaz disk za PC, 2 GB 752.2
Iomega Jaz External, 2 GB 3443.6
Iomega Jaz Internal, 2 GB 3443.6
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na 397.9
Torbica za Jaz 268.5
### Zip
Iomega Big Carrying Case za Zip 295.9
Iomega Zip disk u boji 88.1
Iomega Zip disk za MAC, 10-pak 842.8
Iomega Zip disk za Mac-a 87.8
Iomega Zip disk za PC 84.3
Iomega Zip disk za PC, 10-pak 828.1
Iomega Zip Drive ATAPI 740.9
Iomega Zip Drive Parallel Port 1017.3
Iomega Zip Drive SCSI External 1026.3
Iomega Zip Zoom External 361.3
## Maxell
### Diskete
Diskete 3.5",HD MAXELL 2.9
## Maxtor
### Hard diskovi
Maxtor 3.4 GB hard disk 1256.7
Maxtor 86480D, 6.4 GB hard disk 1520.0
Maxtor 88400D, 8.4 GB hard disk 1740.1
Maxtor 90432D3, 4.3 GB hard disk 1274.3
Maxtor 91190D7, 11.9 GB hard 2411.0
Maxtor 91360, 13.5 GB hard disk 2620.6

## Microsoft
### Softver
MS Windows 98/MPI OEM CD 811.1
## NEC
### CD ROM-ovi
NEC CD ROM 32x ATAPI, 433.4
NEC CD ROM 32x SCSI 2, 733.0
NEC CD ROM 40x ATAPI, 629.3
Upute i driver za NEC CDR-1901A 8.8
Upute i driver za NEC CDR-1910A 4.4
Upute i driver za NEC CDR-3000A 8.8
### Floppy diskovi
NEC floppy 1.44 MB 136.5
### Matrièni printeri
NEC PinWriter P2X, 24 iglice, A4 1434.9
### Monitori
NEC MultisSync A700, 17" 4239.5
NEC MultiSync A500, 15" 2238.4
NEC MultiSync E500, 15" 2706.6
NEC MultiSync E700, 17" 5086.1
NEC MultiSync E900, 19" 7276.6
NEC MultiSync P1250+, 21" 12548.0
### Stranièni printeri
NEC SuperScript 870, laserski 3604.5
### Toneri i bubnjevi za printere
Bubanj za NEC SS870 828.3
Toner za NEC SS870, 6000 str. 1284.6
### Trake za printere
Traka za NEC P2X 86.4
### Zip
NEC Zip ATAPI, bez pribora 713.0
Pribor za NEC Zip 24.0
## Oki
### Faksevi
Okifax 360, telefax sa 2322.7
### Ink-jet printeri
Oki inkjet 910C 983.3
### Matrièni printeri
Oki 3320, A4 9 iglièni 3624.8
Oki 3321-A3, 9 igl., 387 znakova/s 3900.4
Oki 3391,A3, 24igl, 390 zn/s 5113.6
Oki 3410, A3 9 iglièni, Heavy Duty 10935.3
Oki 380, A4, 24 iglice, 240zn/s 3155.5
Oki 521, A3 4689.6
Oki 591, 24 iglièni 5648.4
### Stranièni printeri
Oki 20n,1200dpi cl 20str/m duplex 14531.0
Oki 4w Plus, 600 dpi class, 4 2053.7
Oki 6ex, LED laserski pisac 1200 3995.7
Okifax 4100 Plain paper fax, 6086.6
Okifax 740 Plain paper fax, ink jet 4787.7
Okipage 8p, 8str./min.,1200 dpi 3040.1
Okipage 8w, 8str/min, 1200dpi 2642.3
### Toneri i bubnjevi za printere
Oki toner 400w 260.1
Oki toner 4w 242.1
## RAM
### DIMM, PC100
DIMM PC100 128 MB, 8 ns, major 1677.8
DIMM PC100 32 MB, 8 ili 10 ns, 435.7
DIMM PC100 32 MB, 8 ns, ACT 382.4
DIMM PC100 32 MB, 8 ns, GP, 408.8
DIMM PC100 64 MB, 8 ns, ACT 828.5
DIMM PC100 64 MB, 8 ns, major 826.0
DIMM PC100 64 MB, 8 ns, 799.8
### DIMM, SDRAM
DIMM SDRAM 128 MB, 10 ns, 1602.2
DIMM SDRAM 128MB,10 1536.2
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, 180.6
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, LX, 212.2
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, 180.6
DIMM SDRAM 16 MB,10 207.1
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, 366.5
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, 361.2
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, GP 403.7
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, LX, 408.8
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, 395.4
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, 796.7
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, 775.4
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, LX, 810.4
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, 815.8
DIMM SDRAM 64 MB,10 754.2
### DIMM, SDRAM, ECC
DIMM ECC PC100 128 MB, 8ns, 1979.3
DIMM ECC SDRAM 128 MB, 1905.8
DIMM ECC SDRAM 32 MB, 10ns, 500.2
### SIMM, EDO
SIMM EDO 16 MB, 60 ns, ACT 201.8
SIMM EDO 16 MB, 60 ns, major 284.6
SIMM EDO 16 MB, 60 ns, SMD 222.3
SIMM EDO 16 MB,60 242.2
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, ACT 393.0
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, major 465.8
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, SMD 422.1
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, major 625.3
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, ACT 64.8
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, major 102.5

SIMM EDO 8 MB, 60 ns, 84.3
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, SMD 98.3
### SIMM, FPM
SIMM 8M FPM, ACT 64.8
SIMM FPM 16 MB, 60 ns, ACT 212.4
SIMM FPM 16 MB, 60 ns, major 289.8
SIMM FPM 8 MB, 60 ns, major 105.6
SIMM FPM 8 MB, 60 ns, 82.1
SIMM FPM 8 MB, 60 ns, SMD 64.1
### SIMM, paritet
SIMM s pravim paritetom (2M*36), 223.4
SIMM s pravim paritetom (4M*36), 420.5
SIMM s pravim paritetom (8M*36), 819.4
### Video memorija
1 MB Video RAM EDO 50 ns (2 26.5
## Razne stvari
### Matrièni printeri
Citizen 750 serijski 3153.9
## Ricoh
### CDR mediji
CDR 640 MB 74 Min 14.1
CDRW pisi brisi mediji 640MB 74 67.1
## Samsung
### Floppy diskovi
Samsung floppy disk 1 44 MB 131.2
### Multimedija
Samsung zvuènici SMS-5100, 40W 383.8
## SODIMM (notebook)
### RAM
SODIMM SDRAM 16 MB, 144 243.0
SODIMM SDRAM 32 MB, 144 450.5
## Soyo
### Matiène ploèe
Lim za ATX prikljuèke 26.1
Soyo 6BB, PII PC100 ploèa, AT, 1086.9
Soyo dual PII ploèa, ATX, 100 2235.5
Soyo IrDa, IR ureðaj s kablom 262.4
Soyo Pentium II ploèa 6BE,BX/100 1070.1
Soyo Pentium II ploèa LX, ATX 840.3
Soyo Pentium II ploèa, AT,Intel 797.5
Soyo Pentium pl. SY5-ST5, OEM, 493.7
Soyo Pentium ploèa 5EHM, 100 726.7
Soyo Pentium ploèa, SY-5BT5, TX 504.2
USB kabel za Soyo ploèu 54.6
## Tipkovnica
### Tipkovnice
Tipkovnica model DL-K810, AT, 62.2
Tipkovnica model DL-K810, PS/2 62.2
## Toshiba
### Hard diskovi
Toshiba 2.1 GB, 2.5", 8.5 mm 1495.5
Toshiba 4.3 GB, 2.5", 8.5 mm 2035.5
Toshiba 6.4 GB, 2.5", 12.5 mm 2996.1
## TrippLite
### Neprekidna napajanja
Tripp Lite Internet 500 1208.9
Tripp Lite Internet 675 1935.7
TrippLite BC Personal Int 280 849.8
Tripplite kabel 16-1329 77.5
TrippLite Omni Smart 1400 5956.9
TrippLite Omni Smart 450 1946.0
TrippLite Omni Smart 675 2322.7
TrippLite Smart Pro 700 3450.7
TrippLite UPS Net 1400 4681.7
## Ventilatori
### Ventilatori
Vent. za Pentium II do 450 85.3
Ventilator za Celeron 44.4
Ventilator za P. MMX 233, K6, 28.6
Ventilator za Pentium, Cyrix 686 i 17.1
## ViewSonic
### Monitori
ViewSonic E655, 15", 0,28mm, 1704.7
ViewSonic P815, 21", 1800*1440 na 11843.2
ViewSonic Q 41, 14" 1203.9
ViewSonic Q71, 17" 2788.7
ViewSonic V55/655, 15" 66 kHz, 1690.1
ViewSonic V75/775, 17", 82 kHz, 3580.9
ViewSonic V95, 19", 95 kHz,0.26 5482.3
## Well Communication
### Modemi
Modem 33k6 RCW interni, voice 291.8
Modem 33k6 RCW, externi, Voice 398.7
Modem 56k FLEX interni 551.8
Modem 56k interni, Rockwell, V90, 420.4
Modem 56k PC TEL chip set 296.8
Modem 56k PCMCIA 875.1
Modem 56k V.90 Cirrus Logic, PCI 364.2
Modem 56k x2 externi TI 652.1
Modem 56k x2 interni TI 508.4
Modem 56KFLEX RCW, externi 639.0
## Western Digital
### Hard diskovi
Western Digital 10.1 GB 2246.4
Western Digital 3.1 GB 1219.8
Western Digital 4.3 GB 1326.3
Western Digital 6.4 GB 1529.5

## Zločin se (ipak) isplati

# GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

**Eidosovci su, potaknuti velikim uspjehom igre Commandos: B.E.L., napravili još jednu vrlo zanimljivu i prilično igrivu igru. No je li to dovoljno da postane hitom?**



Jedini lagani meni u igri

Velika je pozornost posvećena detaljima

PIŠE Alan Graf

**INFO**

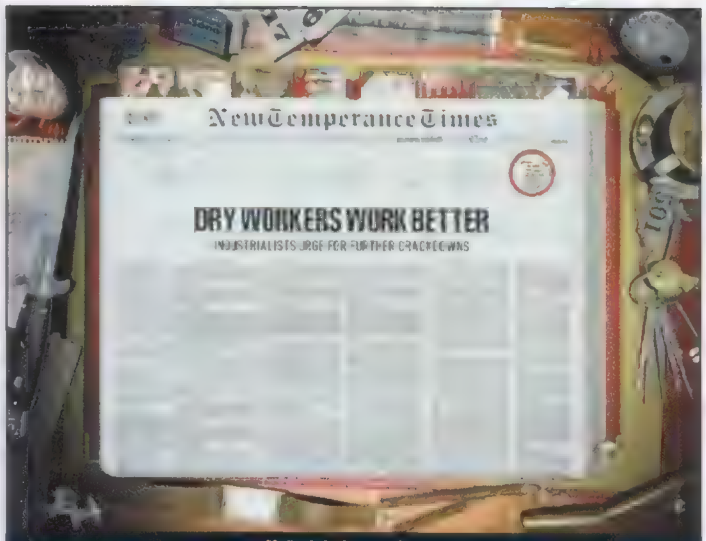
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | HotHouse Creations |
| IZDAVAČ | Eidos Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb, 2 MB graf. kartica |
| NAŠA PREPORUKA | P166MMX, 32 Mb, 2 MB graf. kartica |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet, Serial Cable |
| PLATFORME | PC |

**ZLOČIN se ne isplati, tako bar tvrdi većina ljudi, no Eidosovci su se uistinu potrudila na zanimljiv i prilično zabavan način pobiti tu tezu. Naime, njihova najnovija igra koja se tek nedavno pojavila i kod nas, Gangsters: Organized Crime, vjerno dočarava dvadesete godine u Americi – zlatno doba prohibicije, kockarnica, i kriminala.**

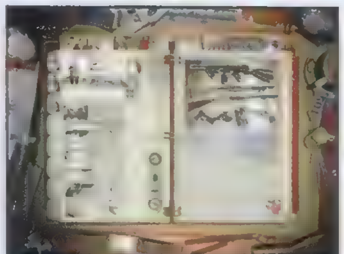
Igra se odvija u zamišljenom gradu New Temperence, uređenog u stilu Chicaga dvadesetih godina. Vi ste u ulozi šefa manje lokalne bande koju trebate pametnim poslovanjem i mudro osmišljenim poslovnim potezima dovesti do statusa respektabilne organizacije svima nam poznate pod imenom mafija. Bit će tu svega, od manjih prekršaja poput iznuđivanja novca za "zaštitu", zastrašivanja, razbijanja dućana i premlaćivanja ljudi do ubojstava, paleži i podmetanja bombi. Osim toga, moći ćete voditi i različite ilegalne poslove (kockarnice, tvornice i prodavaonice pića i tiskare lažnog novca). Kako vam život ne bi bio prelagan, osim standardnih neprijatelja tipa "običnih" policajaca i FBI-a, tu će se naći i 3 protivničke bande koje također hoće svoj dio kolača.

### TURN – BASED ILI RTS ?

Sama je igra vrlo dobro osmišljena i nudi nešto novo u ovom pretrpanom svijetu već tipskih igara koje su više – manje međusobno slične i najbolje bi se mogla opisati kao mješavina turn–based i real–time strategije ( i to prilično igriva mješavina ). Pod turn–based dijelom igre podrazumijeva se tzv. Gang Organizera, u kojem možete do u najsitnije detalje isplanirati raspored dužnosti svakog gangstera,




Vaše lokalne novine...

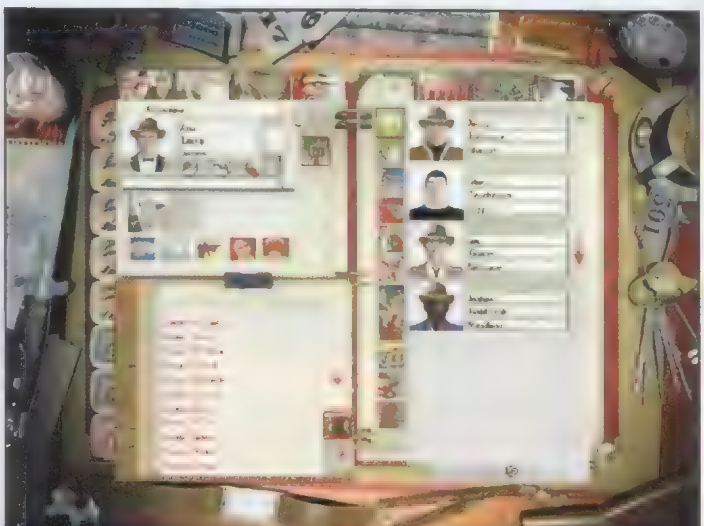


Gangstere možete opremiti različitim oružjem



Čini se da i u New Temperanceu posluje ZET

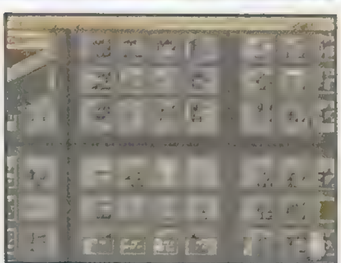
popis lokacija koje treba obići i zadataka koje treba obaviti. Oni će u početku pretežno biti okrenuti ka iznuđivanju love i pronalaženju novih članova bande. Svi trgovci kojima jednom iznudite lovu plaćat će vam svakog tjedna tzv. "zaštitu". Preporučujem da se odmah na početku pobrinete za računovođu (može vrlo uspješno utajiti porez) i odvjetnika (za podmićivanje javnih djelatnika – osim FBI-a), koji će vam u vašem poslu biti vrlo korisni. Tu su još i opcije za određivanje i opremanje poručnika, tj. vođa manjih skupina ljudi pod vašim zapovjedništvom, zatim za diplomaciju (tj. odnose s drugim bandama koje variraju od saveza, do otvorenog rata), i opcije s doušnicima, koji katkad znaju biti izvrstan izvor informacija. RTS dio igre započinje radnim tjednom, grafički najljepšim dijelom igre, ali i najdosadnijim jer je većina zadataka isplanirana već u Gang Organizeru pa ćete već nakon pet minuta divljena jedva čekati da taj radni tjedan prođe. Tu i tamo bit će događaja koji će vas nakratko zaokupiti, ali to dolazi do izražaja tek poslije u igri (npr. ubijanje protivničkog gangstera, ili pak praćenje do odredišta, što je ponekad korisno - otkrit ćete protivničko skrovište, potplatiti policiju i poslati mu raciju).



Meni za diplomaciju..



Mala razmjena mišljenja ispred sudnice



U Overhead View igra podsjeća na Pizza Tycoon

## NEKOLIKO PRAKTIČNIH SAVJETA

**Odmah na početku skupljajte ljude i nastojte zauzeti što veće područje za iznuđivanje (veća je vjerojatnost da će vam poslije plaćati zaštitu ako to odmah učinite). Pazite, morate imati i dovoljno ljudi da biste ga mogli pokriti u sljedećim potezima. Otkupljujte kuće u kvartu i onda u sredini bloka započnite neki ilegalni posao (obično nosi priličnu količinu novca) nastojeći pritom da je što sličniji legalnom jer je manja šansa da vas FBI otkrije. Dobro je postaviti nekog gangstera da čuva posao (Guard Business). Ako vam netko ne želi platiti "zaštitu", prvo mu razbijte lokal ili kuću, a potom zapalite (uvelike utječe na redovitost plaćanja susjeda). Ako sumnjate da u nekoj zgradi protivnički gangster vodi neki ilegalni posao, najbolje je potplatiti policiju i poslati mu raciju (nema smisla da vaši ljudi bez veze ginu). Često pregledavajte je li koji vaš gangster na listi traženih FBI-ja, ako je, sklonite ga s ulice u tzv. Pool bar na neko vrijeme (otprilike 2 –3 tjedna). I posljednji savjet: nemajte milosti ni za koga jer bi vas to moglo pokopati..**



▲ ...i Bomb

▲ Pazite pri odabiru kazne jer jer razlika između Torch...

## "Prava moć nije nikad dana, ona se uzima !"



### DETALJNOST PRIJE SVEGA

Grafika u igri je prilično impresivna, zadivljuje svojom detaljnošću (pogotovo tijekom radnog tjedna). Programeri su vrlo uspješno napravili grad koji sa svim svojim stanovnicima, prometom, i gangsterima funkcionira besprijekorno i na više – manje osrednjem Pentiumu. Drugim riječima, nema potrebe za danas gotovo neizbježnim 3D ubrzivačem. Glazba u igri je vrlo dobra, uvelike doprinosi atmosferi igre, pogotovo kad glasovi gangstera dosade. Kako nijedna igra nije savršena, ni ova nije iznimka. Iako vrlo zanimljiva, igraču koji je igra prvi put bit će iznimno teška, pogotovo ne zaviri li u podeblji priručnik koji dolazi s igrom i jedan je od rijetkih prevedenih na hrvatski. Da bi se to nekako ublažilo, postavljeni su Tutoriali, koji baš i ne pomažu previše ( izuzev opcije Overview ). Druga zamjerka mogla bi se uputiti konfuzno riješenim izbornicima, te pravom "šumom" opcija kojima je igrač zasut, kao i nepreglednošću ulica u RTS-modu. Treba još spomenuti podršku za igranje udvoje preko modema ili serijskog kabela, ili do 4 igrača preko lokalne mreže ili Interneta.

Ovo je zapravo jedna vrlo solidna igra (nakon nekoliko dana igranja, koliko je potrebno da se snađete u opcijama) koja će vas svojom zanimljivom idejom i velikom igrivošću zadržati ispred ekrana određeno vrijeme. Igra je vrijedna pozornosti, pogotovo ako ste ljubitelj gangsterskih filmova i doma čuvate zbirku "Kumova".

### ALTERNATIVNO

**COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES**
Izvrsna i vrlo igriva strategija iz 2. svjetskog rata. Jednostavno i vrlo intuitivno sučelje te zanimljiva radnja čine je dobrom vježbom za ovu igru

**PIZZA TYCOON**
Pomalo zastarjela igra koja svojim izbornicima i pogledima podsjeća na ovu

### OCJENA

**Izvrsna ideja, no zbog velike težine (onima koji je prvi put igraju) i nekih manjih propusta ne zaslužuje više...**

**86%**

So, you want to be a Hero?

# QUEST FOR GLORY 5 DRAGON FIRE

PREPORUKA MJESECA

**Heroji, zmajevi, mnogo nevinog pučanstva i unesrećenih djevojaka čekaju samo da ih spasite... Napokon!**



Sjajna uvodna animacija u QuickTimeu će vas oduševiti



Vaš je lik rađen od kojih 800 poligona, a zmaj, glavno čudovište, od 2500

PIŠE Mislav Mataija

**INFO**

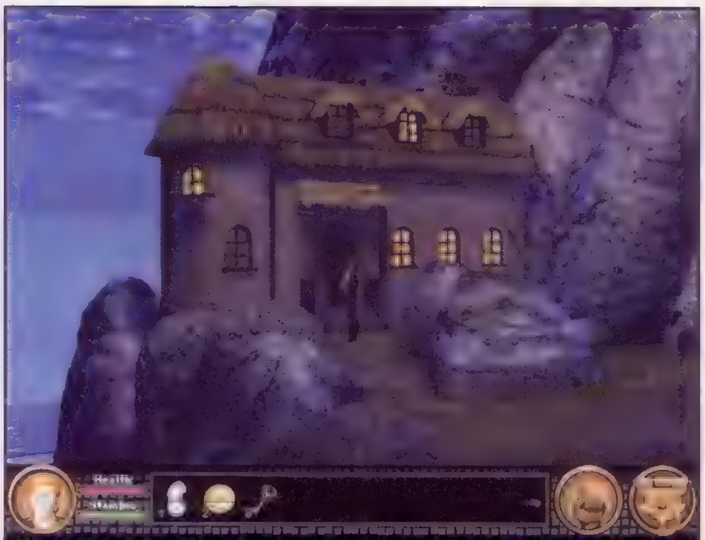
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Yosemite Entertainment |
| IZDAVAČ | Sierra FX |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 32 Mb, 6x CD-ROM |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 64 Mb, 12x CD-ROM |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | izaći će patch |
| PLATFORME | PC |

**NAKON King's Quest a 8, evo još jednog nastavka slavnog serijala iz prošlosti. Demo QG 5 nije na mene ostavio poseban dojam, ali, vidjevši cijelu igru, promijenio sam mišljenje. Ova je igra jedan od najvećih dragulja u posljednjih godinu dana! Odmah me je osvojila tipično RPG-ovskim osobinama, kao što su brojni manji *questovi*, ali i avanturističnim zagonetkama (iako je igra zapravo RPG). Ima tu i nekih značajnijih propusta u izvedbi, ali sve se to može i mora oprostiti.**

Priča QG serijala nije nikad bila posebno originalna: uvijek ste bili heroj koji očarava sve koje ugleda svojim herojstvom, koji ubija zla čudovišta, kojem poklanjaju kraljevstva, pred kojim žene padaju u nesvijest itd. Prava čarolija tog serijala nije u originalnosti priče, nego u načinu na koji prikazuje svoj nevjerojatno bogat i detaljan svijet koji je zemljopisno djelomično vjeran našemu, jedino što iz različitih zemalja potječu različita bića. Svaki se novi QG odvijao u nekoj novoj zemlji, pa tako i ovaj. Princ Shaperia, tj. vi, saznaje da je u Silmariji, lijepoj primorskoj zemlji rađenoj po uzoru na Grčku, ubijen kralj pa se odlazi ondje natjecati za taj položaj: izvrši li nekoliko *questova*, postat će novi kralj. Ali , sve to dolazi u vrlo nezgodno vrijeme: zlo se probudilo u Silmariji. Zmaj koji je nekoć napadao Silmariu probudio se, vojska plaćenika zauzela je obližnja ribarska sela, a kraljev ubojica je na slobodi i vi ste mu sljedeća meta...

## POVRATAK JUNAKA

Već nakon fenomenalnog uvoda, shvatit ćete da je ova igra nešto doista posebno. Već smo napustili svaku nadu da će RPG avanture s naglaskom na priči i naraciji, kakve su nekoć vladale igraćim tržištem, ikad oživjeti i vratiti staru slavu. Čak su i u Sierri razmatrali napuš-



Odmah na početku uzmite sobu u gostionici, ali ne u Mrtvoj papigi, već u Patuljičinoj gostionici u zapadnom dijelu grada.



Najljepše od grafike su svakako prerenderirane panorame



Očito su s velikom pozornošću stvarali ovako vjeran okoliš i mediteransku arhitekturu



Istraživanje okoliša je vrlo značajna osobina igre. Prije nego se prijavite za silmarijskog kralja, temeljito pretražite grad



Borba je puna adrenalina. Želite li preživjeti protiv ovakvih beštija, trebat će vam puno napitaka

**Lijepo je ponovno osjetiti vjetar u kosi!**

## VJEROVALI ILI NE

[illegible]



Testiranje na iMacu

tanje tog žanra, a ni ova se igra ne bi pojavila da nije bilo učestalih peticija igrača koji su je tražili. Autorica igre je Lori Cole, jedna od boljih Sierrinih *masterminda*. Na svu sreću, stara čarolija se vratila. Na početku možete birati jedan lik između tri ponuđena: borca, čarobnjaka i lopova. Osim toga, možete ga importirati iz prijašnjih QG-ova (ako ga nekim čudom još uvijek čuvate), a s igrom ćete dobiti i fajl za importiranje paladina. Način razvijanja radnje i rješavanja zagonetki bit će korjenito različit za svaku klasu. Igra je nelinearna i odvija se u real timeu. Što to znači? Pa, nelinearnost je tipično RPG-ovska: možete učiniti što želite i reagirati različito u određenoj situaciji, što će u konačnici dovesti do promjena u vašim statistikama i budućim događajima, ipak, osnovna radnja ostaje jednaka. Real time znači da se neki događaji mogu dogoditi samo u određeno vrijeme dana, primjerice, u Silmariji krčma ne radi ujutro, a trgovci i ribari ne rade popodne. RPG osobine su dovoljno kompleksne za RPG fanove, ali će ih brzo shvatiti i oni bez iskustva. Nažalost, iako postoje *experience pointovi*, nema klasičnih nivoa. U igri ima mnogo zagonetaka, sjajno napravljenih i izazovnih i za početnika i za iskusnog avanturista. Naravno, moguć je i dijalog s NPC-ovima, koji je odličan i opširan, ali nešto drugačiji nego u većini avantura – naime, lik kojim upravljate jedini je lik u igri koji nema svoj glas (?) pa možete izabrati samo teme razgovora. Količina izgovorenog dijaloga u igri je nevjerojatna, a kvaliteta glume vrlo dobra: u igri postoji preko 50 likova, a svi su glumci svoj posao obavili na razini. Scenarij i dijalozi su besprijekorni. Igra je definitivno najambicioznija i najopsežnija od svih dosadašnjih QG-ova: golem broj lokacija i NPC-ova jamči dobru i dugotrajnu zabavu, a kad je jednom završite, odigrat ćete je barem još jednom. Obožavatelji serijala će biti zadovoljni što se pojavljuje dobar dio likova iz prijašnjih nastavaka (Elsa von Spielburg, Salim i Julinar, Erasmus, Fenris, Rakeesh...).

## CD SOUNDTRACK

**CD soundtrack QG5 je doista fantastičan. Njegov je autor gospodin po imenu Chance Thomas, koji je nekoć radio glazbu za kratke filmove i različite reklame (McDonald's, Nissan). U industriju interaktivne zabave prebacio se kad je shvatio kakav potencijal imaju igre i glazba u njima te je stoga nedavno podnio NARAS-u, američkom tijelu zaduženom za Grammy, prijedlog da uvedu novu kategoriju - za najbolju glazbu u kompjutorskoj igri. Prijedlog se ozbiljno razmatra, želimo mu sreću! Sam soundtrack sadrži više od 200 različitih glazbenih ulomaka, čija je namjena da nikad ne zamore igrača i ne budu repetitivni. Inače, na glazbi je, osim Thomasa, radio orkestar od 32 člana, oktet limenih puhača, harfist, gitarist i svirači različitih egzotičnih instrumenata. Glazba je manje-više klasična, ali će se svidjeti i onima koji nisu ljubitelji takve glazbe. Chance Thomas trenutačno radi glazbu za budući hit Middle Earth.**



Chance Thomas pri poslu. Rad na soundtracku je trajao godinu dana

## TO TE JA PITAM!

Borba je znatno poboljšana u odnosu na prijašnje QG-ove. Osim klasičnog iživljavanja na nesretnom glodavcu, možete rabiti i *strafeanje* i obranu štitom. Nažalost, te su mogućnosti samo na papiru: u praksi su manje-više beskorisne. Zašto? Pa, tijekom borbe, ništa se ne mijenja u odnosu na normalno igranje, pa ni kut kamere, tako da vaš lik vidite samo kao nešto veću nakupinu piksela (o grafici pročitajte nešto dalje), a još kad se oko vas okupi nekoliko neprijatelja, *strafeanje* i obrana postaju samo distrakcija. Najučinkovitije postaje kupiti stotinjak napitaka za zdravlje i izdržljiv miš. Grafika je posebna priča. Naime, igra ne podržava nikakvo 3D ubrzanje, a ni patcha za tako nešto neće biti, kako stvari stoje. Razlog tomu možda leži u činjenici da se igra, onakva kakvu kupite, može igrati i na PC-u i na Macu! Da, dobro ste čuli – jedna verzija za dvije platforme! Nažalost, što se tiče grafike, sve je dosta pikselizirano, što naročito smeta pri borbi, kako sam već spomenuo. Ali, usprkos tehničkim poteškoćama, grafika je izvrsna: lijepo dizajnirane lokacije i arhitektura uvući će vas u ulogu junaka, princa od Shapeira, bolje nego ikoja slična igra dosad. A zvuk? Glazbena podloga QG-u 5 je po svoj prilici najbolja glazba za kompjutorsku igru dosad. Zvučni efekti su također besprijekorni... Ako imate brz CD-player, uživat ćete! Nažalost, zasad su velik problem bugovi, kojih je igra prepuna. U vrijeme dok ovo čitate trebao bi već postojati i patch.

U jednom dijelu igre ostarjeli pustolov koji je zaboravio na avanturu, na uživanje u životu zamolit će vas da mu donesete vode iz potoka inspiracije. Popivši je, osjećat će se preporođen, sjetit će se vjetra u kosi, ljepote sunčanih dana i okusa pobjede. Ova je igra upravo to – gutljaj vode iz potoka inspiracije. Uz nju, sjetit ćete se užitka što ste ga osjetili igrajući ovakve igre prije nekoliko godina... Ovakve igre trebaju današnjem igračkom tržištu kao voda pustinji.

## ALTERNATIVNO

**KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY**
Osmi nastavak King's Questa se itekako razlikuje od ostalih: mnogo je akcijskih elemenata. Meni osobno je bio pomalo mlak

**FALLOUT 2**
Tematski ima vrlo malo veze s QG5. ali u današnjem pomanjkanju dobrih RPG-ova svaki dobar RPG treba posebno istaknuti

**RAGE OF MAGES**
Pravo iznenađenje od nepoznatih proizvođača – dobra. klasična RPG zabava.

## OCJENA

**Unatoč manjim nedostacima, ovakvu igru treba nagraditi. Neka ova igra bude pouka svim nevjernim Tomama koji su odustali od ovog žanra...**

**92%**

# METAL GEAR SOLID

Commando za PSX!

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

**Nakon dvogodišnjeg najavljivanja, konačno ga možemo i zaigrati! je li to doista najbolja stvar nakon benzina na karticu, ili već viđeni koncept s promijenjenim teksturama?**



Vaš nadređeni i drugi suradnici imaju glupu naviku da vas preko CODAC-a zivkaju u opasnim situacijama



Puzanje je jedini način izbjegavanje nekih zamki i alarmnih uređaja, što je ujedno i najtiši način kretanja, pa ćete ga često rabiti

PIŠE **Berislav Jozić**

**INFO**

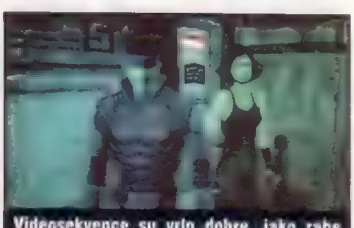
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Konami |
| IZDAVAČ | Konami |
| PODRŽANI HARDVER | Memory card, Dual Shock |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PSX |

**ALTERNATIVNO**

**TEN-CHU**
Iznimno slična po atmosferi i načinu igranja, ova je igra zapravo MGS prebačen u srednjovjekovni Japan

**COMMANDOS: B.E.L.**
Malo više taktike i strategije, ali je osjećaj tajnovitosti isti. I u ovoj je igri cilj biti neprimjećen, a ne samo klati oko sebe kao u većini igara na tržištu

**RESIDENT EVIL**
Intenzivna atmosfera i način borbe u MGS-u prilično sliče poznatom horror serijalu



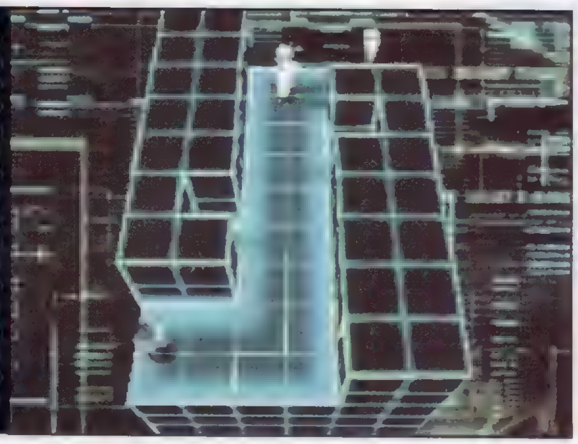
Videosekvence su vrlo dobre, iako rabe game engine umjesto FMV prikaza

**UISTINU je dobar kao što su pričali! odgovarao sam ovih dana prijateljima u redakciji, ljubomornima što je mene dopala ugodna zadaća recenziranja MGS-a. I dok oni čekaju da ja vratim CD-e (da, dva su), vi pročitajte iz prve ruke o igri koja je gotovo dvije godine najavljivana kao hit koji će uzdrmati svijet.**

Nakon iznimno dobre prodaje u Japanu, za Metal Gear Solid će se sasvim sigurno čuti i u Americi i u Europi. Na kutiji verzije koju sam do maloprije igrao velikim je slovima otisnuto NTSC, što dovoljno govori o njenom podrijetlu, no ne brinite, PAL verzija stiže sredinom siječnja, kada će je moći zaigrati i obični smrtnici.

### U AKCIJU!

Za one koji ne čitaju novosti na webu, kratko upoznavanje: u MGS-u nastupate u ulozi umirovljenog komandosa Snakea, najsposobnijeg stručnjaka za špijunažu, pozvanog da obavi misiju o kojoj ovisi budućnost svijeta. Priča se veže na jednu mnogo stariju igru u kojoj je Snake uništio golemog robota (po imenu Metal Gear) i čvrstoćom svoje naravi i mišića zaradio nadimak Solid (eto i razloga iznimno neinspirativnog imena igre). Ovaj puta Snake se mora uvući u bazu terorista koji posjeduju nuklearno oružja, osloboditi taoce, spriječiti lansiranje raketa i još štošta. Mnogo posla za jednu noć.



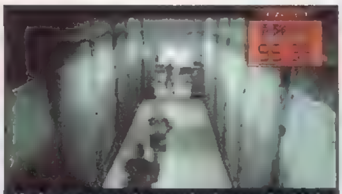
VR trening dopušta da iskušate granice stražarevog vida i sluha te osjetljivost različitih alarmnih uređaja. Nažalost, ovdje nema različite opreme koju ćete naći tijekom igre, pa ne možete iskušati njeno djelovanje

Igra je u cijelosti 3D, s renderiranim okolišem i dobro oblikovanim likovima. Pogled je iz poluptičje perspektive (reklo bi se - izometrija), a ponekad i iz prvog lica, ovisno o tome što radite. U najboljem stilu američkih filmova, Snake se mora kroz igru provlačiti u tajnosti, stražari ne smiju znati da je tu, a one koje ne može izbjeći - treba nečujno ubiti. Nadzorne kamere, alarmi, mine i slične prepreke ometaju ga na putu do cilja i igru pretvaraju u lekciju o oprezu i strpljenju. I šećer na kraju: Snake u borbu kreće bez opreme koju stoga mora skupljati usput, ili otimati ubijenim protivnicima. Na početku ima samo dalekozor (vrlo korisno), CODAC prijemnik (za komunikaciju s bazom) i cigarete (gotovo potpuno beskorisno, ali krije šaljivu priču). U igri vas očekuje vrlo detaljno razrađena priča s mnogim obratima u radnji te desetak vrlo uvjerljivih likova koji komuniciraju sa

**Osjećaj napetosti, opasnosti i potrebe za skrovitošću dočaran je kao ni u jednoj igri do sada**



Puzajući kroz ventilacijske otvore, bit ćete neprimijećeni sve do raznih događaja i konverzacija koje će vam pojasniti priču igre



Kada se na radaru pojavi crveni natpis DANGER, primijećeni ste i stražari kreću prema vama - loše vam se piše

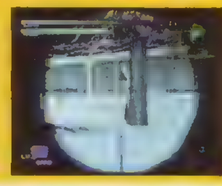
## Priča je toliko dobro smišljena i razrađena da bi se bez problema mogla prebaciti na film

### SAD ME VIDIŠ, SAD ME NE VIDIŠ

**Tijekom igranja različiti uređaji ili oružja kojima se opremite mijenjaju vaš pogled na akciju. Tako postoje naočale za gledanje u mraku, za detektiranje izvora topline i druge optičke naprave, a najvažniji je vaš "trusty" dalekozor koji imate od samog početka. Kada ih dobijete, ove će vam se naprave učiniti beskorisnima, ali svaka od njih će vam biti od neprocjenjive vrijednosti u nekim situacijama. Zanimljivo je da ove modifikacije pogleda utječu i na izgled animacija, pa ako nosite toplinski osjetljive naočale, neke će animacije biti u crvenom tonu.**

**Kada u nekoj borbi uporabljujete posebno oružje (obično protiv bossova), pogled vam se također mijenja ovisno o načinu nišanjenja.**







Snakeom. Buduci su im glasove posudili glumci, sve zvuči kao u najboljim hollywoodskim akcijskim filmovima, a ne kao u meksičkim sapunicama. Ovdje je naglašenija važnost voice actinga jer veći dio igre čine animacije i razgovori među likovima. Ovo je jedna od rijetkih igara u kojoj ćete takve sekvence gledati sa zanimanjem i nećete ih preskakati jer podižu atmosferu i pojačavaju napetost cijele igre u kojoj ćete uistinu uživati.

### NENAORUŽAN I RUŽAN

I tako, naš junak kreće u akciju, opremljen samo svojom hrabrošću i vještinom (he he, mogao bih pisati viteške priče, zar ne?). Tijekom igre Snake će skupiti dovoljno oružja da započne omanji rat i dva kamiona špijunske opreme razasute naokolo koja i nije prijeko potrebna za prelaženje igre, ali će je učiniti drugačijom - npr. ako uporabite lijek protiv nervoze, neće vam se tresti ruke pucajući iz snajpera. Naravno, ima i predmeta koje morate pokupiti da biste napredovali, kao što su ključ-kartice i oružja.
Već od samog početka moći ćete skupljati različita oružja, od pištolja do ručnog lansera raketa, a i streljiva će biti dovoljno, no nemojte naokolo jurcati pucajući jer bi vas stražari mogli brzo srediti. Ubijajte samo kada je to neizbježno, i nastojte da vas nitko ne čuje. Čak i kad ne pucate na stražare, oni će vas prilično lako uočiti pri ulasku u bazu, pa budite oprezni. U MGS-u ćete često puzati kroz ventilacijske otvore, skrivati se iza vratiju, izbjegavati pogleda stražara i sigurnosnih kamera, što će vam uvelike olakšati radar, na kojem je označen vidokrug stražara i kamera pa samo morate paziti da ne natrčite na njih. Osim što vas mogu vidjeti, stražari vas mogu i čuti, stoga gledajte gdje stajete - lokve, čelične rešetke i suho granje izbjegavajte pod svaku cijenu. Naravno, nije sve u skrivanju, bit će tu i borbe. Povremeno ćete naići na Bossove koje morate pobijediti da biste nastavili igru. Svaki od njih ima svoje posebne načine borbe te im morate naći ranjivu točku i pametno iskoristiti svoja oružja i opremu.

Uz puzanje i borbu, Snake će u svojoj misiji morati riješiti i brojne probleme: pronaći ključ za određena vrata, prijeći minirano dvorište, kontaktirati špijune unutar neprijateljskih redova. Mnogo puta, pomoći će vam vaš tim stručnjaka s kojima stupate u kontakt preko CODAC-a, ali se ponekad morate i sami pomučiti. Tajna je, u većini slučajeva, dobro gledanje i zaključivanje. Možda je pomoć koju vam pružaju vaši prijatelji kojiput i prevelika, jer bi postupno otkrivanje rješenja donijelo veći užitak, ali i ovako nije loše. Osim savjeta i odgovora na vaša pitanja, momci (i djevojke) iz baze će vas često kontaktirati samo da bi naglasili važnost nekog detalja, a stalno ćete biti zasipani porukama o negativnosti atomske energije, važnosti mira i ljubavi, štetnosti pušenja! Ovaj odgojni aspekt igre vjerojatno je namijenjen mlađim igračima pa ponekad može živcirati, ali to nikako ne bismo mogli navesti kao veću zamjerku.

### MOĆ TEHNIKE

Kao i uvijek, kvalitetna priča i igrivost moraju biti poduprte dobrom dorađenošću, da bi igra dobila visoku ocjenu. MGS je i ovdje na vrhu ljestvice. Iako su teksture pomalo "točkaste", ukupni vizualni dojam je vrlo dobar, a engine je brz i podržava mnogo detalja, pa su čak i animacije napravljene pomoću njega. Da su se programeri odlučili za neki drugi oblik animacija (npr. FMV), igra bi zauzimala sigurno 4 ili 5 CD-a. Zvučni dio je još bolji od vizualnog, a uključuje hrpetinu sitnih detalja koji majstorski dočaravaju atmosferu (zvukovi koraka, okoliša, uporabe predmeta...). Kvaliteta zvuka ovisi i o tome gdje se nalazite - na otvorenom su efekti prigušeni zbog snijega, dok su u uskim hodnicima pojačani odjecima. Ako imate surround sustav, primijetit ćete da su zvukovi i prostorno orijentirani, što će vam često pomoći da skriveni u cijevi otkrijete odakle stiže stražar.
Uz efekte, svakako treba pohvaliti i već spomenute digitalizirane dijaloge likova, ali i glazbu koja se javlja samo na posebnim mjestima (tijekom borbe ili drugih napetih trenutaka) i uvijek je izrazito prilagođena atmosferi.
Osim grafike i zvuka, tehnička dorađenost vidi se i iz kontrola, načina snimanja, te organizacije igre. MGS je zapravo samo jedna misija, što nikako ne znači da je igra kratka i da ćete je brzo završiti.
Snimanje pozicije moguće je uvijek, ali vas učitana pozicija vraća na početak dijela misije u kojem ste snimili. Na sreću, dijelovi su većinom kratki pa nećete morati prelaziti duže dionice izgubite li život.
Za upravljanje likom, preporučujem analogne kontrole za borbu i digitalne za precizno hodanje jer je takvo upravljanje vrlo intuitivno i lagano.
Odabir oružja i opreme vršite L1, L2, R1 i R2 tipkama, što je vrlo brzo i ne prekida igru (kao npr. inventory u Resident Evilu).
Sve u svemu, tehnička dorađenost je još jedan od aduta ove igre.

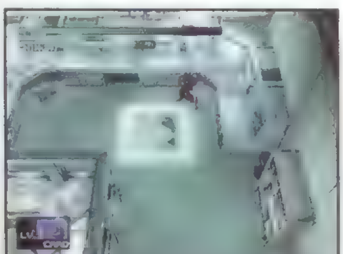
Nakon svega, vjerojatno se pitate ima li MGS i slabu stranu. Na webu sam čitao o tome kako je igru lako prijeći, što nije točno - čak i na najlakšem nivou trebat će vam više od 20 sati igranja, ne uključujuću upoznavanje s kontrolama. Kada pak završite najlakši nivo, očekuju vas nova iznenađenja.
Do sada još nisam naišao na igru koja bi imala ovako svježu priču, tehničku kvalitetu i dobru atmosfere, pa sam bio u dvojbi treba li MGS ocijeniti ocjenom iznad 95% ili ne. Možda se moje oduševljenje ovom igrom neće prenijeti i na vas, ali njezine će je kvalitete svakako svrstati među deset najboljih igara za ovu konzolu. ◂

### ZAŠTITA, KAKVA ZAŠTITA?

**Čudno je što se neke stvari na svakoj platformi moraju ponovno učiti. Kako je piratiziranje PSX igara postalo svakodnevica, Konami je odlučio MGS zaštititi šifrom. No, glupošću programera ili nekog drugog, primjenjena zaštita je na razini prvih igara za C64 - samo jedna šifra, koja piše na kutiji CD-a. Da glupost bude još veća, šifru je KONAMI nekoliko dana nakon izlaska igre objavio na svom web siteu.**
**A ne, neću vam je reći, ali ako u HACKERU bude objavljen prohod igre (a mogao bi biti), naći ćete je ondje.**



Streljivo i opremu nalazit ćete na najčudnijim mjestima - čak i u zahodu



Ninja je prvi boss kojeg ćete se otarasati jedino udarcima rukama i nogama

### FEEL THE POWER!

**Igrači koji nemaju Sonyjev dualshock controller bit će lišeni velikog užitka jer su vibracije ovaj puta iznimno dobro uklopljene u radnju. Na nekim mjestima bez dualshocka nećete uopće shvatiti o čemu to likovi na ekranu pričaju (npr. borba s Psycho Mantisom). Sve što se moglo podrhtavanjima controllera dodati atmosferi, učinjeno je prvoklasno pa preporučam svima koji žele igrati MGS neka nabave "drmator".**



### OCJENA

**Bez pretjerivanja, jedna od najboljih igara za Playstation do sada.**

**94%**

## Tko laže, taj i krade

# THIEF: THE DARK PROJECT

PREPORUKA MJESECA

**Kakva su to nekoć vremena bila? Neizbrojive gomile su krale sve i svašta, za vlastelu nije bilo pravila, a praznovjerje je vladalo posvuda. No, nećemo sada o devedesetima, zaigrajmo igru lopova**



Ljudi sa čekićima u rukama....mora da sam u kovačnici..hm, hm..



Hej, stari...mi lopovi bi se trebali držati jedni drugih..

PIŠE **Damir Rukavina**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAC | Looking Glass Design |
| IZDAVAČ | eidos |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 32 Mb, 3Dfx |
| | P166, 64 Mb, bez 3Dfx-a |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, Voodoo 2 |
| 3D PODRŠKA | Voodoo 1&2, ATI, Direct3D |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PC |



**ČINITI najrazličitije stvari, a ne završiti u pritvoru (ili mrtav) bila je glavna ideja svih fantasy role playinga. Taj vrlo zabavan bijeg od stvarnosti je bio zapravo alternativa dugom alkoholiziranju duboko u noć. Naravno, tu su i 1st person shooteri. Kvragu, sama pomisao na real time verziju Blooda izaziva neugodno peckanje u predjelu želuca.**

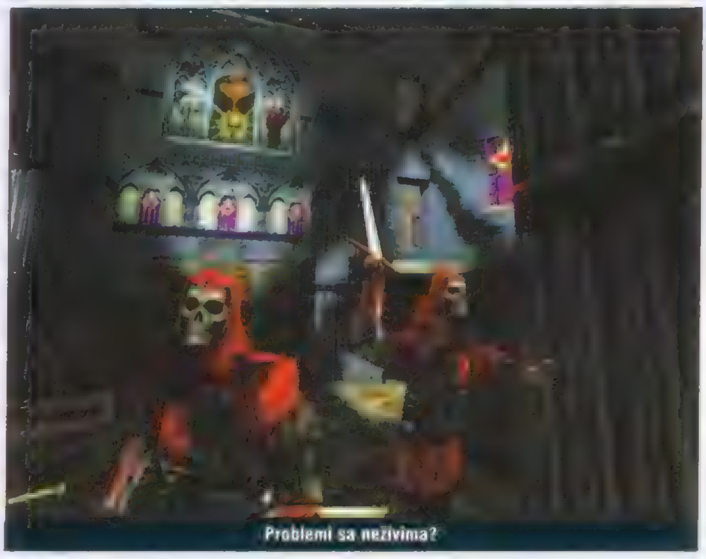
Thief je upravo jedna od takvih alternativnih stvarnosti...O.K., bljezgarim. Thief je igra u kojoj igrate ulogu lopova. Da, dobro ste pročitali. Još u ranom djetinjstvu, dok ste još bili provalnik, izabrani ste da naučite sve vještine od vrhunskih majstora krađe (asocijacije..hmm), a čim ste stekli dovoljno samopouzdanja i znanja, pobjegli ste i prešli u privatnike. Sada se u mračnom srednjovjekovnom svijetu snalazite kako znate, kradete od podmukle vlastele i onih koji ne zatvaraju prozore. No, kako se vaš posao razvija, sve više vam se čini da netko u vašim postupcima povlači konce. Uostalom, stvari bi bile malo čudne da se problemi ne zakuhavaju: pa riječ je o kompjutorskoj igri, zaboga!

### VREĆA I BATINA

Thief: The Dark Project bi trebao biti avantura. No kako stvari stoje, ovaj Looking Glassov proizvod je mnogo više od toga. Naime, oni detalji o kojima niste nikada razmišljali u 1st person igrama su ovdje. Počet ćemo sa štimungom. Samo ponašanje i reakcija okoline na svaki vaš postupak je daleko naprednije nego u bilo kojoj igri.



Mislim da će mi pozliti.



Problemi sa neživima?

## GLEDAM TE KROZ PROZOR

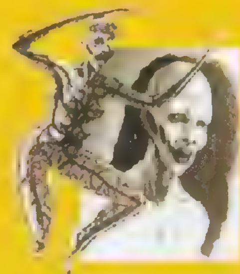
**Looking Glass Studios je tvrtka koja je oduvijek donosila inovativna izdanja vrhunske kvalitete, vrhunskog dizajna i vrhunske igrivosti. Po svemu sudeći, koncepti njihovih novih izdanja uvijek nose poseban štih koji malo tko može nadmašiti. S evergreenima poput Ultima Underworlda, System Shocka i Flight Unlimiteda, Looking Glass je digao igre na sasvim novu razinu, a posljednji projekt, o kojem govorimo u ovom tekstu, novi je korak u zadovoljavanju igrača koji traže nešto drugačije i prikupljanju novih količina novca.**



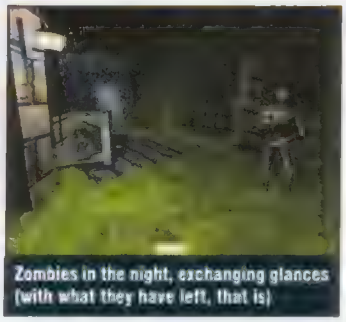
Skice likova u Thiefu



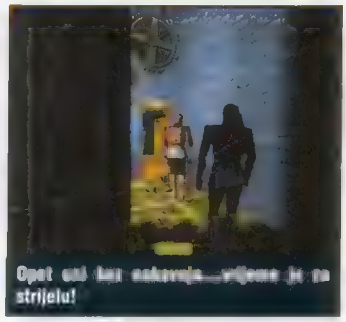
Kao što i vidite, svi nisu baš čovjekoliki



Sve je puno satira i [illegible] mrtvaca...BU!



Zombies in the night, exchanging glances (with what they have left, that is)



Opet [illegible] strijelu!

> **"Iako igra izgleda sasvim realistično, u priči postoji i element nadprirodnog"**

Koliko naprednije? Pa, recimo samo da količina zvuka koji proizvodite ovisi o površini po kojoj hodate. I da, pogodili ste: neprijatelji reagiraju sasvim prirodno. Ako, primjerice, pljačkajući dom bogatog vlastelina (koji je večeras otišao na pijanku u susjedni grad) pretrčite preko pločica, veća je mogućnost da će vas stražar čuti i prisiliti na borbu. Doduše, postoje različite alatke kojima si olakšavate posao. Uglavnom, svi faktori koje možete zamisliti su ovdje. Nastojte uvijek biti u sjeni i tihi, da vas stražar ne čuje, pa ćete leđima okrenute neprijatelje moći udariti batinom po glavi, otrovati, oslijepiti ili probosti nožem u leđa. Nakon toga, naravno, možete ponijeti tijelo u onaj tamni dio podruma gdje nitko ne gleda (sve pobuđene asocijacije, osim one o skrivanju tijela, nisu naša odgovornost).



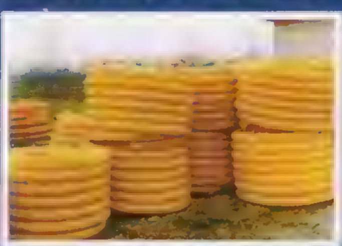
### NADPRIRODNO

Zanimljiv detalj Looking Glassovog Thiefa je element nadprirodnog u priči iako igra izgleda sasvim realistično. Rijetka čudovišta u Thiefu su doista zastrašujuća pa do posljednjeg trenutka imate dojam da se sve događa u granicama normalnoga. I sam sam premro od straha i skočio sa stolca kad je leš na podu zastenjao, skočio na noge i krenuo na mene. Ukratkom, onaj osjećaj paranoje je konstantno prisutan jer vi kao provalnik niste baš pretjerano spretni u borbi prsa o prsa. S druge strane, u igri nema ni traga humoru; sve je okrutno realno, ispunjeno iskonskom strahom. Što se tehničkih stvari tiče, moram spomenuti glazbu koja je u najužem smislu savršena: u uvodu je neka vrsta industriala, dok se kroz igru pojavljuje u iskonskom x-fileovskom stilu. Sve u svemu, ovo se čini sveobuhvatnim i zabavnim izdanjem.

U krajnjoj liniji, Thief: The Dark Project je iznimno djelce koje je teško klonirati i relativno teško sklopiti u drugu igru. Ne vjerujte? Zaigrajte!

## PRAVI BIZNIS

Ljudi misle da tvrtke koje proizvode ili izdaju igre okreću silnu lovu. No, iz povjerljivih izvora, doznali smo da i nije baš tako. Da, da....svi mislite da se lova okreće kod nekog šou bizinisa....a prava se lova vrti u nekim poslovima na koje i ne obraćamo pozornost. Tako je: kopanje kanala. Možda niste nikada pomislili, ali ondje su najveća izdvajanja iz državnog proračuna. Kompjutorske se igre vrlo slabo prodaju, programerske kuće jedan dan nastaju, drugi nestaju: većina programera zapošljava se u McDriveu ili kao ljudi-sendvići da bi prehranili izgladnjelu obitelj. A kod rovokopača je stvar sasvim drugačija. Očiti dokaz su igre poput Thiefa zato jer tu i tamo koji nadobudni programer progovori i razotkrije čvrsto prikrivanu tajnu proizvođača igara: može se preživjeti samo kradom. Stoga, prestanimo sa snovima o businessu i primimo se pravih stvari: prodavanje kestenja na minus trideset, kopanje kanala ili vožnja viljuškara, ondje je pravi profit....časna pionirska!



E, da....na ovome se vrti lova, ljudi....ovo je samo materijal koji čeka par zlanih ruku koje će radeći na njemu zaraditi dobit života.



Samo se vi smijte....samo pričekajte prvi milijunčić, pa ću se ja vama smijat haha..itd.

### ALTERNATIVNO

**SYSTEM SHOCK**
Igra daleko ispred svog vremena. Zbog nekog čudnog razloga, primjerke su kupile uglavnom majke programera

**ULTIMA UNDERWORLD**
Smještena u fantazijsku Britanniu, Ultima Underworld je 1st person roleplaying koji se još i danas spominje kao benchmark svoga žanra

**ULTIMA UNDERWORLD 2**
Bolji nastavak već savršene igre

### OCJENA

**Simulacija provala i krađa... Što biste još htjeli pod pojmom edutainmenta?**

**90%**

## Kad se male ruke slože!

# THE SETTLERS 3

**Da ni Bogovima kojiput nije lako, svjedoči treći nastavak igre o iznimno popularnim simpatičnim naseljenicima smještenim ovaj put u pravi 3D svijet**



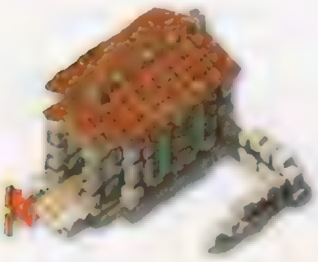
Vrlo je korisna mogućnost proširivanja ili mijenjanja radnog područja pojedincima stanovnicima. Iscrpiju li se resursi u radnoj zoni, drvosječa će, primjerice, prestati sjeći, ali proširite li mu radni krug, ponovno će se prihvatiti posla

Primjer jedne uspješne i pravilno raspoređene infrastrukture. Primjećujete li kako su građevine dobro povezane, farma i mlin, klaonica i farma svinja? Ovo je, naravno, primjer iz tutoriala koji će vas najbolje poučiti efikasnoj gradnji

PIŠE **Dario Rakovac**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Blue Byte |
| IZDAVAČ | Blue Byte |
| MIN. KONFIGURACIJA | P100, 32 Mb, 2 MB graf. kartica |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D, Glide |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

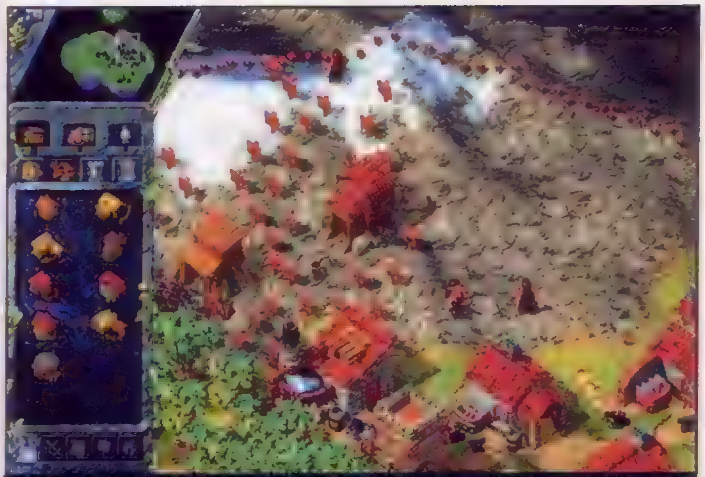


**JESTE li se ikada susreli sa *Settlersima*? Ako ste imalo skloni igrama stvaranja ili strategijama u stvarnom vremenu, zaigrali ste barem neki od nastavaka ove simpatične igrice. Ako se, ipak, nekim čudom niste nikada našli na čelu hrabrih pionira, evo prilike da ih upoznate u najboljem svjetlu. *Blue Byteov* treći pokušaj unosi mnogo svježine i poboljšanja u igru koju ćete odmah zavoljeti.**

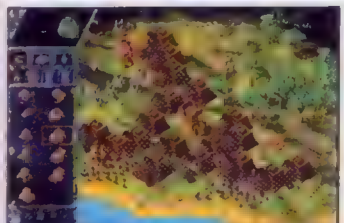
Novi se nastavak razlikuje od prijašnjeg simpatičnom pričicom koja igri daje donekle neozbiljan karakter, što je zapravo varka, već nakon nekoliko sati igranja čovjek shvati kako neozbiljnosti tu nema mjesta. Ideja je sljedeća... Stoljeća vladavine ulijenila su bogove lijenima i učinila ih bahatima, brigu za podanike zamijenili su zabavom i bančenjem, u čemu su posebno prednjačili *Jupiter, Horus i Ch'ih –Yu*. Tijekom jednog od božanskih tuluma, Bog je svoj trojici naredio dođu k njemu jer moraju odgovarati za svoj nemar. Na tom im je sastanku pružena posljednja šansa – neka izaberu predvodnika svog naroda, a onaj koji lukavošću pobijedi suparničke rase svome će bogu produžiti postojanje. Pobijediti može samo jedan, a preostala dvojica krenut će na duže putovanje tijekom kojeg će bojati svemir u bijelo.

### EKONOMIJA IZNAD SVEGA

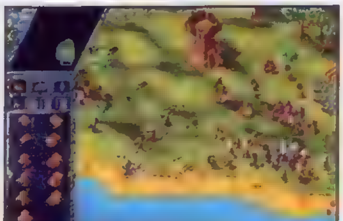
U trećem nastavku *Settlersa* igrač će voditi jednu od triju rasa, Rimljane, Egipćane ili Japance. Kao i uvijek, svaka ima svoje prednosti i nedostatke. Rimljani su, primjerice, vrsni graditelji, dok u borbi nema ravnih Japancima. Pripadnici pojedinih rasa razlikuju se u fizičkim karakteristikama, nose različitu odjeću, stanuju u različitim građevinama i različito se mole svom bogu. No, koji god narod izabrali, osnovni se cilj neće promijeniti. Najvažnije je razviti snažnu ekonomiju jer je ona ključ svega. Jaka infrastruktura pomoći će vam da se sirovine brže prerađuju u materijal, da gotovi proizvodi brže putuju do odredišta te da kroz igru brže napredujete i širite svoje carstvo. Vojna snaga također proizlazi iz snažne ekonomije, a u novim je *Settlersima* i taj aspekt prilično izražen. U tom smislu, *Settlersi* imaju naglašeniji strategijski karakter - ovdje po prvi puta možete pojedinačno ili skupno selektirati



Pristup planinama je bitan i nastojte ga što prije osigurati. Potom pošaljite svoje iskusne geologe koji će vam otkriti najbolje mjesto za rudnik



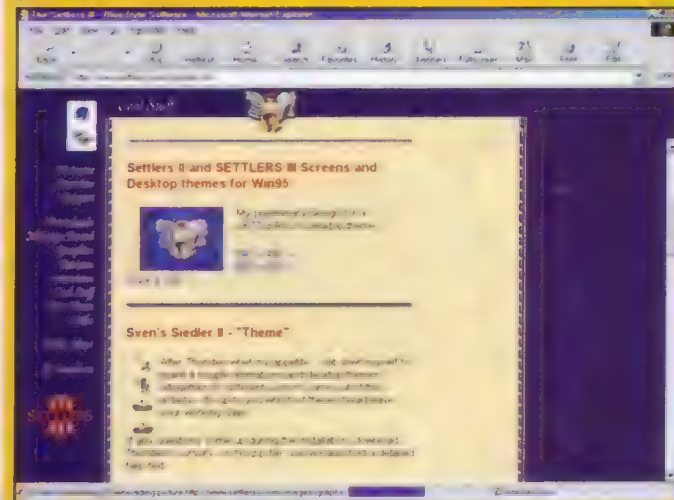
Jednostavna promjena rezolucija pomoću funkcijskih tipki omogućuje vam da u tren oka promijenite gledište sa strogo lokalnog na potpuno globalno



Obratite pozornost na izgled pojedinih stanovnika. Svi su prekrasno i potpuno trodimenzionalno modelirani, što povećava užitak igranja

## DODATNA OPREMA...

**Svakako treba istaći i pohvaliti trud koji je Blue Byte uložio ne bi li vas što više povezao sa svijetom Settlersa. Naime, posjetite li službeni web site na adresi www.settlers3.com, pronaći ćete sve, od opisa jedinica i kampanja pa do multimedijalnih prezentacija, desktop tema i pokazivača miša preuzetih iz igre. Štoviše, možete skinuti i glazbu koja prati igru s pojedinim rasama u .mp3 formatu. Tu su naravno i najnovije zakrpe i odgovori na često postavljana pitanja. Kada bi svi proizvođači ovako dobro pratili svoje proizvode, mi bismo ostali bez posla.**




▲ Službena je stranica prava riznica za totalne fanatike!

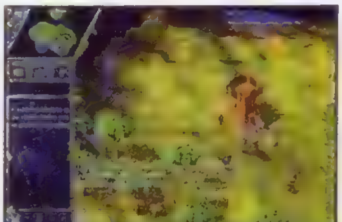
**"Settlersi: igra bogata sadržajem i duhom!"**

vojnike i povesti ih u borbu, kao u svakom drugom RTS-u. Ipak, koliko god borba bila izražena, njen je odjek u igri daleko manji od ekonomskog. Jednom kada se ozbiljnije uhvatite ove igre, postat će vam jasno zašto je njen pitom izgled tek varka. Ekonomski sustav ovdje je daleko kompleksniji nego u prijašnjim nastavcima, a mogao bih mirne duše reći da je riječ o jednom od najsloženijih uopće. Broj zanimanja je znatno povećan ( pedeset različitih profesija i građevina njima namijenjenih), zbog čega je više nego ikada bitno racionalno korištenje prostora i ciljno razvijanje da bi se na vrijeme osigurale sve potrebne sirovine. U tu svrhu su vam sada dostupni špijuni sposobni otkrivati nepoznati teren (koji se inače otkriva samo kada povećavate teritorij), što olakšava planiranje razvoja. Neprijatelj se znatno brže širi nego prije, tako više nećete mirne duše moći graditi i jačati se jer će vam *AI* stalno krasti sirovine i napadati vam ispostave. Po tome se novi Settlersi možda najviše razlikuju – dinamičniji su, pa će se dosadašnji fanovi morati privići na novi izazov. S druge strane, ovako je konačno izbjegnuta monotonija u koju su prošli nastavci često zapadali. Da stvar bude bolja, sada više niste ograničeni na osnovni kontinent. Dodatak brodova i posebnih specijalista – pionira omogućuje vam da kolonizirate daleke krajeve i razvijate trgovinu između matice i kolonija. Sve u svemu, broj dodataka i poboljšanja toliki je da se ne može reći kako je riječ o samo malo dotjeranijem nastavku. Veća dinamika i igrivost zacijelo će privući brojnu publiku.

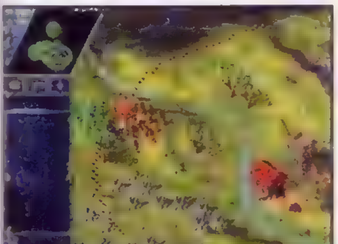
## NOVI IZGLED

Od svakog se nastavka očekuje barem vizualni napredak. *Settlersi* ni tu nisu podbacili - igra se preselila u pravi trodimenzionalni okoliš. Teren i građevine su nalijepljene bitmape, ali je teren trodimenzionalno modeliran, što omogućuje mijenjanje topografije (prvi korak pri gradnji je uvijek poravnavanje terena), ali i primjenu 3D ubrzivačkih kartica koje nam prekrasni svijet ove igre prikazuju u novom, vrlo impresivnom svjetlu. Ni svjetlosni efekti ni sjenčanja nisu izostavljeni, ali najbolje od svega su animacije 150 različitih stanovnika za koje je korišteno preko 50000 kadrova. *Settlersi* su oduvijek imali veliku toplinu, a sada kada na svakom podaniku možete jasno vidjeti kakav alat nosi i čime se bavi, sve skupa izgleda tako primamljivo da vam je užitak promatrati te marljive mravce kako rade. Sučelje je također doživjelo nekih promjena, ali je i dalje ostalo najvećom boljkom *Settlersa*. Njegove su naprednije funkcije, poput različitih statistika i raspodjele roba među građevinama, još uvijek dosta nepregledne, ali uzmemo li u obzir složenost same igre, valjda bolje ne ide. Ipak, možda bi dovoljan pomak bio da se makar omogućilo jednostavno skroliranje terena umjesto što moramo ponovno držati pritisnutu desnu tipku miša i povlačenja mape. Stavimo li to na stranu, dolazimo do najjačeg aduta – multiplayera. Kao što smo i očekivali, novi *Settlersi* konačno pružaju kvalitetne multiplayer opcije u svim standardnim oblicima i to čak do dvadeset igrača preko mreže ili internerta. Općenito, *Blue Byte* je išao na sigurno. Nizom poboljšanja i dodataka danas već standardnih stvari revitalizirao je svoj najveći hit i osigurao mu još dugo život na našim tvrdim diskovima.

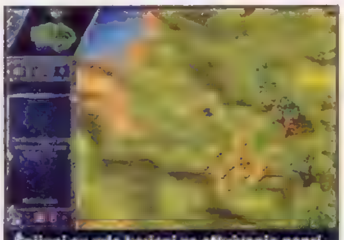
Zaključak je vrlo jednostavan: riječ je o vrlo kvalitetnoj igri ponajprije namijenjenoj onima sporijih refleksa koji preferiraju uporabu sivih stanica. Tipični RTS fanovi mogli bi se razočarati relativno sporim tempom i složenošću sustava nabave i prerade sirovina, stoga im preporučujem neka se ne zamaraju ovim naslovom. No, ako ste željni izazova i nečeg novog, odigrajte demo, možda ćete se iznenaditi. S druge strane, ako ste s uživanjem odigrali prošle nastavke, tada su novi *Settlersi* definitivno nezaobilazan dodatak vašoj zbirci igara. ◂



Kada drugog izlaza nema, pošaljite svoje ratnike u napad na neprijateljski toranj. Vojnici neće htjeti u napad ako im snaga izvan granica nije na određenom postotku. Kada zauzmete toranj, vaši će vojnici tehnički biti na vašem prostoru i napadati sa 100% snage



Ako vam građevinci presporo grade, pritisnite tipku F12 koja će ubrzati gradnju (ovo je, naravno, cheat).



Špijuni su vrlo korisni za otkrivanje neprijateljskih položaja, ali pazite da se previše ne približite neprijateljskim vojnicima jer ćete morati vježbati novog špijuna

## ALTERNATIVNO

**AGE OF EMPIRE: THE RISE OF ROME**
Ova je ekspanzija donijela mnoga poboljšanja ionako izvrsnoj strategiji, i dala mali uvid u neke od značajki koje će krasiti nadolazeći Age of Empires 2

**POPULOUS: THE BEGINNING**
Najbolju priliku da glumite Boga dobit ćete u ovom fenomenalnom Bullfrogovom ostvarenju koje je označilo novo doba u svijetu RTS-a i igara stvaranja

**KNIGHTS AND MERCHANTS**
Još jedan srednjovjekovni RTS koji ima prilično naglašenu ekonomiju i logistiku. Nemate li što drugo igrati, onda je ovaj naslov dobar izbor

## OCJENA

**Iako se u samoj osnovi igre ništa bitno nije promijenilo, ne može se reći da je to samo još jedan u nizu.**

**86%**

# VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

**Igor Duić**

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

## TANDEM RAČUNALA d.d.

**Info**
Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

**Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.**

## Big Bang

**Radno vrijeme: svaki dan 10-22 h**



kompjutorska igraonica
Berislavićeva 3, tel: 427-125

8 x Pentium II/233, Monster II, mreža 100 Mb/s, Thrustmaster joystici i volani...

- igrajte se u mreži i preko Interneta,
- nabavite najnovije igrice,
- iznajmite joysticke, volane, gamepade...

## JOYSTICK



**Info**
Ime kluba: JOYSTICK
Adresa: Lavoslava Ružičke 16, Zagreb
Tel: 01/61 98 119
[illegible] vrijeme: 11:030-21:00

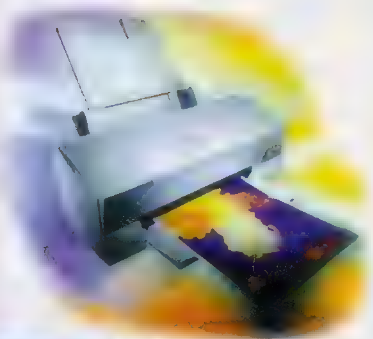
svaki 6. sat BESPLATAN

**Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.**

**Veleprodaja**
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

**Trgovina ZOLA**
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583

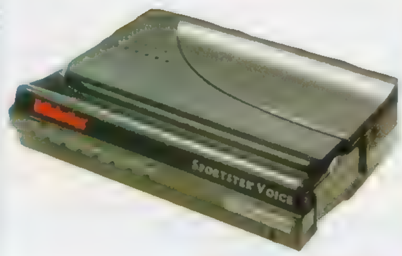
**w w w . z o l a . h r**



EPSON



YAMAHA

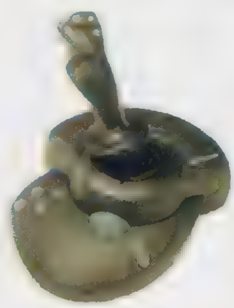


USRobotics

Microsoft



YAMAHA





HEWLETT PACKARD




igre za PlayStation...




...i PC




| YAMAHA | |
|---|---|
| YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD | 853,00 kn |
| YAMAHA CRW 4416S | 3394,00 kn |
| **NOVO!** YAMAHA YSTM 100 | 1504,00 kn |
| YAMAHA YSTM 20DSP | 650,00 kn |
| YAMAHA YSTM 25 | 893,00 kn |
| YAMAHA YSTM 5 | 565,00 kn |
| YAMAHA YSTM 15 | 580,00 kn |
| KLAVIJATURA MIDI PSR 79 | 1100,00 kn |
| KLAVIJATURA MIDI PSR 195 | 1574,00 kn |
| KLAVIJATURA MIDI PSR 225 | 1969,00 kn |
| KLAVIJATURA MIDI PSR DJX | 3840,00 kn |

| HEWLETT PACKARD | |
|---|---|
| HP 420 C | 1100,00 kn |
| HP 690 C | 1577,00 kn |
| HP 710 C | 2177,00 kn |
| HP 1100 LASER JET | 3658,00 kn |
| HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ | 4697,00 kn |
| TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI | na upit |

| MICROSOFT | |
|---|---|
| MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD | 289,00 kn |
| MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK | 1399,00 kn |
| MS TRACKBALL | 850,00 kn |
| MS WHEEL MOUSE | 240,00 kn |
| MS INTELLIMOUSE USB | 606,00 kn |
| MSGAME PAD | 415,00 kn |

| EPSON | |
|---|---|
| EPSON STYLUS 440 | 1435,00 kn |
| EPSON STYLUS 640 | 1948,00 kn |
| EPSON STYLUS 740 | 2917,00 kn |
| TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI | na upit |

| US ROBOTICS | |
|---|---|
| MESSAGE V90 | 1599,00 kn |
| SPORTSTER V90 | 1350,00 kn |

| I-OMEGA | |
|---|---|
| ZIP DRIVE EXT | 1528,00 kn |

| MEDIJI | |
|---|---|
| DISKETE 3,5" + PVC BOX | 30,00 kn |
| CD SKC (spindle) | 10,50 kn |
| CD KODAK | 18,00 kn |
| CD MEDIA MITSUI | 18,00 kn |
| CD MEDIA TRAX DATA u omotu | 16,00 kn |
| CD MEDIA TRAX DATA | 17,00 kn |
| CD RICOH | 17,00 kn |
| ZIP 100Mb | 114,00 kn |

U cijene je uračunat PDV.

**ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM**

ZA ČLANOVE HACKER CLUB-A
POPUST 5 %!

### Četrdeset mu iljada nakovanjčića

# WARHAMMER 40 000 CHAOS GATE

**Sumnjam da postoji ijedno muško gradsko dijete koje bar jednom u životu nije sanjarilo o tome da nosi vrlo "cool" oklop i bojnu opremu od stotinjak kilograma koja izaziva masovna razaranja. Za one koji još nisu iskusili blagodati vršenja vojne obaveze (i psovanja svega po spisku onom militarističkom crtiću prije par godina) i za one koji tu i tamo vole zaigrati fantazijsku strategiju, svjetlo (ne ono nuklearno) je na obzorju**



Ultramarinski Terminator Combat-suit u svom svojem sjaju



Ovako izgleda akcija...turn-based akcija...



Još jedna slika hrabrih vojaka.

PIŠE **Damir Rukavina**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | SSI Interactive, Random Games, Games Workshop |
| IZDAVAČ | SSI |
| MIN. KONFIGURACIJA | P100, 16 Mb, Win 95 |
| NAŠA PREPORUKA | P166, 32 Mb, Win 95 |
| 3D PODRŠKA | nema |
| MULTIPLAYER | LAN, Internet |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**EPIC 40 000: FINAL LIBERATION**
Turn based igra smještena u Warhammer 40 000 svijet...vrlo dobar pokušaj koji je, nažalost, imao relativno mali komercijalni odaziv

**X-COM SERIJAL**
Još i sada vrlo popularna igra koja je podigla Microproseov budžet za par decimalnih mjesta.

**KESTEN PIRE**
Nije igra, ali je svejedno prokleto dobro. Pogotovo u ovo doba godine.

**RAZLOZI zbog kojih ljudi igraju strategijske igre su mnogobrojni, stoga se njima nećemo previše baviti. Ako vas to ipak zanima, siguran sam da je Sigmund Freud napisao nešto o tom fenomenu pa sami potražite. Danas ćemo razgovarati o megalomanskom naslovu Warhammer 40 000 .**

Warhammer 40 000 je smješten u četrdeseto tisućljeće, . doba u kojem je ljudska vrsta svedena na surovu borbu za preživljavanje. Neprekidni ratovi diljem svemira sveli su konstituciju društva na mračnu moru u usporedbi s kojom Orwellova 1984. izgleda kao šetnja parkom. Pritisnut konstantnim ratovanjem, cijeli svijet izgleda kao apokaliptička mješavina gotsko-kršćanske arhitekture. Štoviše, čitava vojna institucija ljudske rase izgleda kao crkvena organizacija. No, da se previše ne udubljujemo u konstituciju Ljudske Imperije (i da skratimo recenziju za pola stranice) svest ćemo priču na par riječi: vi ste u ulozi kapetana u Ultramarine Chapteru Adeptus Astratesa, jedne od tisuću elitnih armada sastavljene od genetski stvorenih supervojnika koji su tisućljećima držani u svetim lozama ljudske vrste, i vodite tridesetak vojnika u borbu protiv sila kaosa, jedine prave prijetnje ljudskoj vrsti i cijelom svemiru.

## PAX IMPERIUM

Što zapravo predstavlja turn based strategija smještena na različite planete mračnog svemira? Kao igrač, morate se boriti, ali i baviti managementom svojih trupa. Pošto su vam zalihe ograničene, važno je njihovo skupljanje (zvuči poznato?) ali i očuvanje vojne sile (koja je

**RADIJONICA SNOVLJA**

**Games Workshop je jednom davno počeo s Warhammer tabletop igrom. Nakon što je odaziv na ovu mješavinu sakupljanja, modeliranja i strategije postao neočekivano visok, izašli su i drugi još popularniji serijali. Jedan od njih je bio i Warhammer 40000. Sam fenomen zaraznosti tih igara različiti fanovi objašnjavaju na različite načine: neki kažu da je stvar u dizajnu likova, neki pričaju o savršenom iskustvu, dok većina jednostavno igra i uživa. Sam svijet Warhammera se širi na par scenarija koji se konstantno dopunjuju novim kampanjama i figuricama (izlaze na desetine novih svakog mjeseca). Sve u svemu, ovaj savršeni stroj za skupljanje novca je bez sumnje najuspješniji od svih trenutačno dostupnih. Kralj tabletopa je Games Workshop, a vladavini se još ne nazire svršetak.**



Ultramarinci: ekipa u plavim dresovima ulazi na igralište....



I Chaos: ekipa u crvenom...i još par nijansi..


Kad bih mogao, išao bih još jednom u vojsku


Baš bi mi pasao jedan kesten-pire...hmmm.

ograničena, pa pripazite). S druge strane, zahvaljujući iskustvu, svaki će vaš marinac dobiti bolje statistike po završetku svake misije. Još jedna zanimljiva osobina Chaos Gatea: ovo je prva igra u kojoj ordenje što ga ultramarinci dobivaju doista ima funkciju. Naime, Warhammer fanovima poznat Crux Terminatus daje vašem marincu priliku da u onim gustim misijama sudjeluje kao član Terminator odreda kojeg će se neprijatelji itekako bojati (s jednim sam uspio natjerati u bijeg čak i zastrašujuće Word Bearer space marince).Taj i još mnogo drugih intrigantnih detalja daju ovoj igri bogatstvo zapazivo u tabletop inačici. I misije su raznovrsne, bir će tu svega: praćenja posebnih likova tijekom izvođenja odgovarajućih zadaća, search-and-destroy i recon te pravih invazija na neprijateljske tvrđave. No, kako ne bismo ostali samo na tome, pozabavimo se i tehničkim dijelom.

## ADEPTUS MECHANICUS

U zabavnom je dijelu Warhammera sve svedeno na pitanje časti. Cijela je stvar megalomanska; od oklopa koji izgledaju kao srednjovjekovni plate mailovi do odnosa među likovima koji su sve samo ne normalni, ali hej....ovo je Warhammer.
No, kao što sam rekao, Warhammer ima i tehički dio. Naime, grafički engine nije nešto zbog čega bi vam mogla otpasti vilica, interface je zadovoljavajući, teren je u 3d-u, ali se ne može ni rotirati (KRAAAAAAAAA). Nema svjetlosnih efekata, nema fenomenalnih 3d-modela: sve je prerenderirano i...izgleda savršeno. Artwork Warhammer svemira je



sam po sebi zadovoljavajući pa nema razloga razočaranju, a i zahtjevi su niski. I, naravno...cijela je stvar igriva preko interneta....samo se pitam koja budala ide igrati nešto ovakvo preko 'neta, jer prosječna bitka traje minimalno četrdeset minuta. Ali, kako bi se reklo, tko voli nek' izvoli.

Ukratko: Chaos Gate konstrukcijom misija i nevjerojatnim štimungom nudi igru koja ne može dosaditi. Časna pionirska! ◂

### BIĆE U RIL TAJMU

U igrama poput ove jedino treba maknuti to pretjerano čekanje među tim turnovima, kada bez ikakvog problema možemo napraviti savršen metež na ekranu samo ako igru stavimo u real time. Evo kako bi sve predivno bilo da dobijemo dvadeset vojnika na jednoj strani, dvadeset na drugoj i točno po jedan metak u svakoj puški. Nakon toga bi sve spriteove trebalo postaviti u linije međusobno udaljene deset metara. Nakon toga bi igrač samo stisnuo play dugme, puške bi opalile i poubijale većinu nesretnika na obje strane. Pobjednik: igrač sa više preživjelih. Dobra zamjena za igre s kockama.


▲ Nogometna utakmica samo što nije počela...


▲ A sada samo treba stisnuti "play"

**Zabavni dio Warhammera je sveden na pitanje časti**

### OCJENA

Ono čemu su ljudi prigovarali u turn-based strategijama Warhammer 40 000: Chaos Gate poboljšava i potencira na n-tu.

**86%**

# STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

## Lock S-Foils in 3D position!

**LucasArts jednostavno ne može napraviti lošu igru. Čak i kada se odluče za klasičnu arkadnu pucaljku, rezultat je jednostavno impresivan!**

PREPORUKA MJESECA



Na raspolaganju su vam mnogi pogledi izvana ili iz kabine primjerene pojedinoj misiji.

Istina je da slika govori tisuću riječi!

PIŠE **Dario Rakovac**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | LucasArts |
| IZDAVAČ | LucasArts |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 32 Mb, 3D kartica |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 64 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Direct3D, Glide |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PC |

**OTKAKO je objavljen službeni foršpan prvog nastavka nove trilogije *Ratova zvijezda* čini se da smo konačno ušli u završnu etapu. Sve je više proizvoda koji otkrivaju djelić po djelić misterije čije je službeno ime *Phantom Menace*. Od igračaka pa do kompjutorskih igara, tata *Lucas* nas draži naznakama čuda koje će biti otkriveno u svibnju. *Rogue Squadron* zapravo nema veze s prvom epizodom, ali se i u njemu pojavljuju tehnologije i lokaliteti o kojima ćemo u skoroj budućnosti maštati.**

*Shadows of the Empire* je bila prva čisto arkadna igra smještena u svijet *Ratova zvijezda*. Svojedobno je predstavljala pravo čudo zahvaljujući izvrsnoj uporabi 3D tehnologije i posve novom pristupu. No, koliko god bila dobra, mnogi su joj zamjerali prearkadni karakter. Bilo je tu previše trčkaranja i skakutanja za mnoge ukuse. *Rogue Squadron* je također arkadna pucačka igra, ali znatno primjerenija Ratovima. To je letačka igra u kojoj se igrač nalazi u ulozi *Lukea Skywalkera*, poznatog pobunjeničkog mlakonje kojeg sreća jednostavno hoće. *Rogue Squadron* je elitna eskadrila koju je Luke osnovao uz pomoć pravog asa *Wedgea* Antillesa nakon bitke kod Yavina (uništenja prve zvijezde Smrti). Vrijeme zbivanja je negdje između *Nove nade* i *Imperija ponovno udara*, a misije su tematski podijeljene u četiri poglavlja koja nemaju veze s trilogijom, ali su vrlo vješto osmišljene i prilično zahtijevne.

### TRODIMENZIONALNA SILA

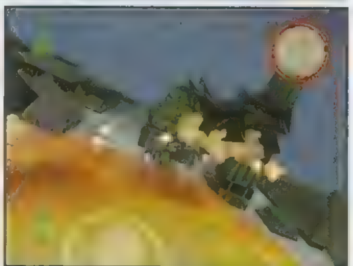
Što je najbitnije kod arkadnih igara? Ako su vjerne žanru, nemaju nikakvu dubinu niti bogzna kakav smisao, od njih se ponajprije očekuje jak audiovizualni dojam. Brza grafika i efektne eksplozije su u pravilu dovoljne za solidnu ocjenu i zadovoljavajuću igrivost, ali, srećom, postoje iznimke. To su tematski orijentirane arkade kojima podloga daje smisao, a ako je i izvedba na razini, rođen je hit. *Rogue Squadron* je upravo takva igra: u osnovi čista arkada, ali tako dobro izvedena da vam od nje jednostavno zastaje dah, a o vizualnoj atraktivnosti ne treba ni govoriti - izgleda toliko dobro i radi tako glatko da je teško vjerovati da je riječ o PC igri i, što je najimpresivnije, ne zauzima više od 85 MB. Kada ste



Misija u oblacima Bespina jedna je od najljepših



Legendarno obaranje AT-AT-ova i opet je tu! Još samo jedan prolaz...



Y-Wingovi su spori, ali nose razorne bombe kojima razarate uporišta Imperije.

posljednji put čuli za tako što? Davno, zar ne? Ipak, tu je stalo šesnaest golemih otvorenih lokaliteta, poznatih i nepoznatih krajolika koje ćete tek upoznati. Objekti su vrlo kvalitetni i detaljni, usporavanja su neprimjetna čak i kada letite između zgrada. Cijelo vrijeme možete vidjeti stormtroopere i civile kako trče po površini, a vozila prolaze ulicama. Riječju – impresivno. No, smirimo strasti i vratimo se igri. Rogue

**"Igrivost je nevjerojatna. Rogue Squadron je igra kojoj ćete se uvijek vraćati!"**

Squadron nudi četiri letjelice: poznate X, Y, A i nove V-Wingove te Snowspeedere. U nekim ćete misijama moći birati, ali uglavnom je svaka misija predviđena za točno određenu letjelicu. Prednosti pojedinih letjelica su već dobro poznate, ali ovaj su put X i Y-Wingovi opremljeni R2 jedinicom koja je sposobna popraviti lakša oštećenja. Ostale su ograničene na snagu svojih štitova koji su u ovoj igri na filmskoj razini, znači dva do tri izravna pogotka, ovisno o tipu. Tijekom misija ćete pronaći različita poboljšanja koja postaju trajna (bolje rakete ili štitovi), a po završetku svake možete osvojiti neku od medalja. Ako ste uistinu dobri, dobit ćete nekoliko tajnih misija, primjerice bitku za *Hoth* ili, što je najbolje, moći ćete letjeti na *Falconu*!

Što reći? Iz mog je opisa jasno oduševljenje ovom igrom. Iako ne preferiram arkade, *Rogue Squadron* jednostavno nisam mogao pustiti. Igra je teška, ali je toliko dobra da joj se čovjek jednostavno vraća i vraća dok ne završi i posljednju misiju. Sustav medalja i skrivenih bonusa učinit će je dugotrajnijom jer, završivši svih šesnaest misija, pravi trud tek slijedi. Odigrati neke misije samo jednom je umjetnost: to morate učiniti u nekih pet minuta s pedesetak skinutih protivnika i pedesetpostotnom preciznošću. No, ima li itko među nama tko odbija izazov? Ako sam ikada mirne duše mogao preporučiti igru, onda je to ova! Čak i ako vam *Ratovi zvijezda* apsolutno ništa ne znače, kvaliteta *Rogue Squadrona* pružit će vam sate nevjerojatne zabave, a i kad je završite, uvijek ćete joj se rado vraćati!

### ALTERNATIVNO

**SHADOWS OF THE EMPIRE**

Prva prava arkada sa Star Wars tematikom na koju se Rogue Squadron tehnički nastavlja. Bavi se događajima opisanim u popularnom istoimenom romanu koji je, između ostalog, među rijetkim licenciranim proizvodima koji spadaju u tzv. Expanded universe.

**X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER**

Ljubiteljima kompleksnije igre s više simulacijskog pristupa preporučio bih ovu ekspanziju LucasArtsova velikog hita koja uključuje i dosta kvalitetan single player mod

### OCJENA

**Velikih 95% jer je stvarno riječ o najboljoj arkadnoj simulaciji koju sam ikad igrao**

**95%**

## 10/10? Doista?

# THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

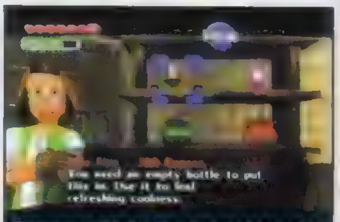
PREPORUKA MJESECA

NINTENDO64 RECENZIJA

**Nakon strogih ocjena izrečenih na račun slavljenog Tomb Raidera 3, bio sam izložen različitim prijetnjama i opasnostima. Hoću li preživjeti Zeldu?**



Kvalitetna grafika je jedan od Zeldinih aduta, što je i inače najveća (neki kažu i jedina) prednost N64 igara u odnosu na Playstation igre.



Razgovor s ostalim likovima često će skrivati savjete za rješavanje nekih problema, pa treba dobro slušati što vam ljudi govore



Dok će vam dalekometna oružja biti korisnija kao dječaku, kad odrastete, bolje će vas služiti mač. Bombe, naravno, uvijek dobro dođu

**Način borbe je među dosad najboljim u RPG igrama - mnogi bi programeri mogli na Zeldi naučiti neke stvari**

PIŠE **Berislav Jozić**

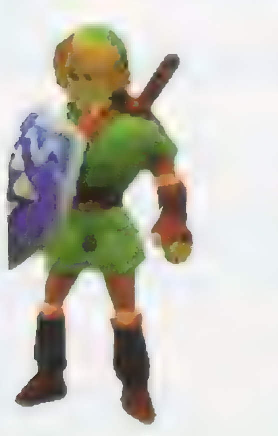
**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Nintendo |
| IZDAVAČ | Nintendo |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | Nintendo |

**ALTERNATIVNO**

**FF7**
Veličina svijeta na kojem se igra odigrava usporediva je sa SQUARE-ovim megahitom.

**TOMB RAIDER**
Jer - ako je Lara razlog kupnji PSX-a, Zelda je razlog kupnji N64.



**SERIJAL Zelda igara poznatiji je starijim igračima, a posebno bivšim (ima li ih još?) vlasnicima NES konzola. Krajem 80-ih i početkom 90-ih izazvao je neopisivu gužvu u prodavaonicama i donio golemu zaradu. Ne želeći ništa prepustiti slučaju, Nintendo je na posljednjem nastavku radio pune dvije godine prije nego ga je, uz veliku reklamu, pustio u prodaju. Iako je igra pun pogodak, zaslužuje li baš ocjenu 100%, koju je dobila u mnogim recenzijama?**

Odgovor na ovo pitanje potražite na kraju teksta. Stop, ne trčite odmah ondje; pročitavši ga u cijelosti, vjerojatno ćete i sami doći do sličnog zaključka kao i ja. Mnogo toga o ovoj igri govori i činjenica da dosad nismo pisali o igrama za Nintendovu konzolu, ali nas je Zelda natjerala da nađemo mjesta u inako pretrpanom Hackeru.

### SMELLS LIKE FINAL FANTASY

U Zeldi igrate ulogu dječaka Linka koji mora spasiti svijet (oh, zašto u svakoj igri?!?!) od zlog Ganondorfa. Zadaća nije lagana, a njeno će izvršavanje odvesti malog Linka u daleke krajeve. Vaš će se lik tijekom igre mijenjati, niste valjda mislili da ćete cijelo vrijeme biti dječarac? U Zeldi vas očekuje i mnoštvo manjih zadaća, gdje ćete morati iskoristiti svoje mnogobrojne vještine, ali ćete stalno biti usmjereni ka svom glavnom cilju. Usprkos toj linearnosti, uvijek ćete imati osjećaj potpune slobode i nikada nećete morate učiniti nešto za što još niste spremni. Taj osjećaj "slobodnog lutanja" pospješuju i izrazito ugodne kontrole koje čine Linka jednim od najupravljivijih likova u svim 3D igrama. Naišavši na poteškoću, prošetajte uokolo, prikupite malo energije, riješite neku manju zadaću, a onda se



Iako u igri ima dosta dalekometnih oružja, borba na blizinu će biti najčešći način rješavanja neprijatelja

### MALA POMOĆ

**Prošetajte se Kokira šumom, tražite ispod kamenja i u grmlju dok ne nađete 40 rupija. Tim novcem kupite Deku štit u kući s crvenim krovom. Zatim se pored trening centra provucite kroz rupu u zidu, izbjegnite kamen i pokupite Kokiri mač. Sad ste već opremljeni za borbu! Bliska borba sastoji se od udaranja protivnika i obrane mačem, pri čemu veliku ulogu ima Z gumb - ako ga pritisnite dok gledate u neprijatelja, Link će se orijentirati prema tom protivniku ("targetiranje") i sve radnje izvoditi prema njemu, što neizmjerno olakšava izmicanje, udaranje i blokiranje - pokušajte.**



▲ **Kako borba čini veći dio igre, nabavka oružja i svladavanje kontrola nužna je već na samom startu)**

ponovno vratite ondje gdje ste zapeli - prošlo je neko vrijeme i situacija se izmjenila.

### PLAY IT AGAIN

Sam tok igre temelji se na starim postavkama uspješnih RPG-ova. Naš će junak lutati unaokolo, skupljati različite predmete i boriti se s hrpetinom čudovišta. Jedan od najvažnijih predmeta u igri je okarina spomenuta u naslovu, na kojoj Link svira različite pjesmice - tj. izvodi čarolije - koje treba i naučiti, što će vam oduzeti velik dio vremena jer je njihovo poznavanje nužno za prelaženje pojedinih dijelova igre. Pomoću njih možete otvarati vrata, mijenjati noć u dan, prizvati svog konja, teleportirati se u različite dijelove svijeta.

Osim što putuje kroz prostor, Link može putovati i kroz vrijeme. Mnogi problemi zahtijevaju pristup iz dviju vremenskih kategorija - ono što činite kao dječak odrazit će se na vašu budućnost. Općenito, zagonetke će biti vaši glavni neprijatelji u igri: iako Zelda obiluje gadnim čudovištima, njih je mnogo lakše pobijediti nego riješiti neke probleme na koje naiđete.

Mozganje, borba i istraživanje, golem svijet po kojem se krećete te mogućnost odlaska u budućnost, sve su to elementi koju ovu igru čine vrlo teškom, za njeno završavanje potrebno je provesti stotinjak sati pred ekranom. Danas, kada tržište igara obiluje kratkim zabavama isprazne priče i ideje, ovo je još jedan plus za Zeldu. Kad već govorimo o plusevima, spomenimo i grafiku, očekivano dobru, sa svim efektima na koje ste već navikli, ali i mnogima na koje niste.



**Jahanje će biti itekako korisno za prelaženje velikih razdaljina u svijetu tako prostranom kao Hyrule.**

Pretvaranje noći u dan divno se ogleda u cijelom krajoliku, a putovanje u prošlost prekrasna je animirana sekvenca koja me svaki put oduševi. Istraživanje Hyrula ne samo da će vas nagraditi bonus predmetima, nego i ovakvim i sličnim prizorima koji će vas uvjeriti da niste uzalud potrošili svoj novac. Zvučni dio igre također je kvalitetno napravljen, a posebno različite melodije koje vas posvuda prate - teško je povjerovati da stižu sa cartridgea, a ne s CD-a!

Odgovor na pitanje s početka teksta: ne, Zelda ne zaslužuje 100%, ali je *vrlo blizu* tome. Ne može se pohvaliti svježom idejom, na nekim (doduše rijetkim) mjestima pati od usporavanja, ali je ipak igra o kojoj će se još dugo pričati i uz koju vam neće nikad biti dosadno. Šteta što N64 nije zastupljeniji na tržištu jer bi svaki igrač koji drži do sebe trebao barem jednom zaigrati Ocarina of Time. ◂

### OCJENA

**Igra kojoj je teško naći manu**

**93%**

## Kome treba FIA?

# MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

**Posljednja vrlo uspješna simulacija vožnje formulom je već dobila nastavak. Jesu li momci iz Ubisofta uspjeli tako brzo napraviti novo čudo?**




Telemetrija će vam pružiti dubinski uvid u ponašanje motora i vozila, a priručnik objasniti što vam to uopće govori

Monaco Grand Prix - staza koja je najjači adut ove igre u Ubisoftovoj je izvedbi i dalje najbrža i najkvalitetnija.

PIŠE **Dario Rakovac**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Ubisoft |
| IZDAVAČ | Ubisoft |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 24 Mb, 3D kartica |
| NAŠA PREPORUKA | P2, 64 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D, Glide |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**GRAND PRIX LEGENDS**
Za pogled unatrag i utrkivanje kakvo je bilo u "zlatnom dobu", nema boljeg izbora od ove fenomenalne simulacije koja ispred svega stavlja vozačke kvalitete.

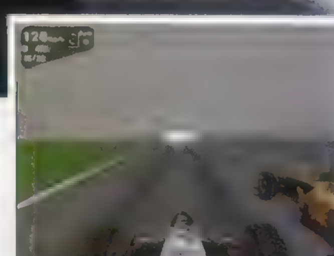
**JOHNNY HERBERTS'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP**
Svaki puta kada pomislite da neka simulacija nije dovoljno realna, pogledajte ovu igru i bit će vam lakše. Za ljubitelje arkadne formule ovo je odličan izbor

**UBI**softov *F1 Racing Simulation* **je definitivno najbolja prošlogodišnja simulacija F 1 na tržištu. Spoj nevjerojatne realnosti i grafičke atraktivnosti bio je više nego dostatan za prodaju gotovo pola milijuna primjeraka diljem svijeta. Nije još prošla ni godinu dana od izlaska velikog hita, a već nam stiže i nastavak - još kvalitetniji, opširniji i, što je najbitnije, prilagođen željama mnogobrojnih fanova igre.** ***Racing Simulation 2*** **je rijedak primjer da jedna tvrtka skida samu sebe s trona.**

Općenito gledano, što čovjek može očekivati od jedne simulacije Formule 1? Svaka od tih igara ima standardne staze, standardne ekipe i vozače, standardne reklame... No, ono po čemu se razlikuju skriveno je ispod "haube", ondje se kriju dodatne konjske snage zbog kojih će igre postati hitom ili smiješnim pokušajem. Upravo je po tome prvi *Racing Simulation* bio specifičan te je nerijetko proglašavan najboljom simulacijom Formule napravljene za PC platformu. Ta je igra imala sve: brzu grafiku koja je bez po muke dočaravala okoliš i brzinu formule 1, autentične staze, ekipe i vozače, nevjerojatno detaljan setup bolida i kvalitetnu telemetriju, izvrstan AI. Ukratko, najbolje od najboljeg. Zbrojite li sve navedeno, dodate nove opcije i usavršene stare, oduzmete autentične ekipe i vozače,dobit ćete *Racing Simualtion 2*!

## NOVI BOLIDI

Najzanimljiviji novi dodatak je svakako *career mode*, gdje igrač



Vremenski su efekti još bolji nego u prethodniku

počinje svoju karijeru kao svaki F1 početnik: u siromašnoj, nezanimljivoj momčadi treba dokazati svoju vrijednost i vještinu napredujući polako do samog vrha i najbržih bolida. Bude li vam to presporo, na raspolaganju su vam već standardni načini utrkivanja - prvenstva, pojedinačne utrke ili trening. Još brži je novi *scenario mode* koji vas stavlja u jednu od deset realnih situacija u kojima se može naći stvarni F1 vozač. Staze su autentične, donose svih 17 utrka voženih



Svaki početnik zna kako se izvući iz trave!



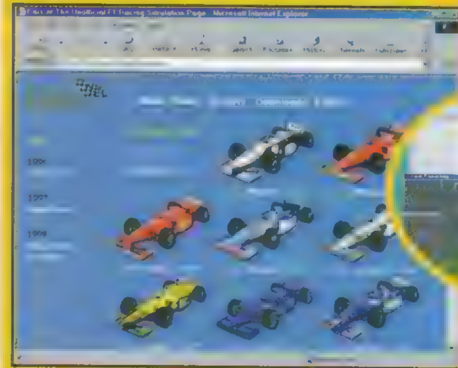
Preticanja su, srećom, češća nego na stvarnim utrkama



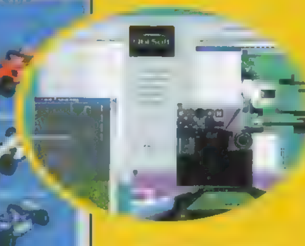
Scenario Mode vas stavlja u realne uvjete u kakvima se pravi vozači mogu naći

## NEMA SCHUMACHERA?

**Gubitak licence Ubisoftovi su programeri kompenzirali na vrlo lukav način. Igra uključuje editor kojim možete po volji mijenjati i izgled staza i vozila. Ne treba naglašavati da već postoji niz neslužbenih web siteova na kojima možete pronaći sheme svih aktualnih momčadi F1 zajedno sa zakrpama koje će ubaciti njihova imena u igru. Tu su još i brojni setupovi bolida, scenariji i najbolji krugovi koje možete skinuti i iskušati. Ubisoft je namjerno ostavio prostor za ovakve upade u sustav čime je FIA-i dao do znanja da oduzimanjem licence nije naštetila nikome doli sebi samoj.**



Deseta minuta downloada i vaša je simulacija postala licencirana.



Ovako izgleda vrlo pregledan editor koji dolazi s igrom.

**"Do izlaska Grand Prixa 3 nema izgleda da će itko napraviti bolji posao od Ubisofta"**

prošle godine. Vozača i ekipa, nažalost, nema jer je *FIA* tražila prevelik novac, što je *Ubisoft* odbio platiti pa je izgubio licencu. No, i bez toga, Racing Simulation 2 je itekako vrijedna simulacija. Zapravo, riječ je o jednoj od onih igara koje potvrđuju da je i bez velike pompe moguće napraviti kvalitetan proizvod. Uostalom, zar je pravom trkaćem fanu potrebno da vozi *ferrari*? Bitno je da se bolid ponaša onako kako treba, a ako se pritom zove i frula, koga je briga. Na tom polju je *Ubisoft* otišao nevjerojatno daleko. Iako bez licence, svi su bolidi modelirani prema stvarnim formulama koje vozi 11 aktualnih ekipa i ponašaju se nevjerojatno realno. Efekti podupravljanja ili preupravljanja su nevjerojatno izraženi,a protok zraka preko šasije i blokiranje kotača samo su neki od uočljivijih efekata s kojima ćete se nositi u svakom krugu. Još napredniji force feedback pomaže dočaravanju tih efekata i sila koje djeluju na bolid na stazi, a primjena 3D zvuka omogućuje vam precizno pozicioniranje vozila koje vas namjerava preteći. U globalu, osjećaj na stazi nikada nije bio bolji. No, poboljšanja se ne odnose samo



na igračev bolid, i suparnici su znatno inteligentniji. Svaki od 21-og vozača ima svoj specifičan stil vožnje i svjesno poduzima proračunate rizike, no uvijek ostaje unutar unaprijeđenih pravila.

### NOVA PRAVILA

Sva su nova pravila iz sezone 1998. integrirana u igru. To znači da na kvalifikacijama vrijedi pravilo o 107% najboljeg vremena u kojem svi vozači moraju biti, tu su i suci sa žutim, plavim i crnim zastavicama, a svaka je ekipa ograničena samo na jedan zamjenski bolid. Kvalifikacije se mogu odvijati u stvarnom vremenu, gdje će svaki igrač imati sat vremena za taktiziranje sa svojim izlascima iz boksa i za proučavanje konkurencije. *Racing Simulation 2* može biti realan onoliko koliko vi to želite. Cijeli proces može trajati i izgledati baš kao prava utrka, a može biti gotov za dvadesetak minuta u kojima će vas biti posvuda, ali ćete na cilj ipak stići prvi. Namještanje bolida je iznimno kvalitetno riješeno, s time da će početnici moći sve nejasnoće raščistiti u opširnom priručniku koji opisuje svaki aspekt setupa i njegov utjecaj na ponašanje vozila. S druge strane, ako vam se ne da mučiti sa svim tim tehničim detaljima, u igri postoje sasvim solidne konfiguracije za svih 17 staza. Ipak, kanite li se okušati u multiplayeru protiv pravih veterana formule, teško da će vam prednamješteni bolidi biti dovoljni za pobjedu ili makar dostojan izazov.

Usprkos nedostatku licence i manjim tehničkim problemima koji proizlaze iz potrebe za najsvježijim driverima i skidanjem već postojeće zakrpe, *Racing Simulation 2* je apsolutno najbolja simulacija Formule koju ovog časa možete nabaviti. Ona će vas u potpunosti uvesti u taj jedinstven svijet i njegovu bit. Ako ste spremni odvojiti vrijeme nužno potrebno za upoznavanje ove igre, vrlo brzo ćete postati pravim ekspertom za sva tehnička pitanja o unutrašnjosti bolida. Spadate li, pak, među one koji se samo žele natjeravati po stazi, bježite od ove igre kao od vraga izbjegavši tako nepotrebne frustracije. Ovaj je naslov dostojan svoga imena: ovo je uistinu prava simulacija. Igra je teška, ali mislite li da je *Schumacheru* lako? Zato, za fanatike obvezatno, za ostale – samo ako imaju mazohističke porive.

## POGLED UNATRAG

**Ovaj je način igranja vjerojatno ubačen kao odogovor na GP Legends, a pruža vam mogućnost da vozite u stilu pedesetih na stazi prozvanoj Green Hell, nastaloj po uzoru na legendarni Nurburgring u Njemačkoj. Vozila koja su vam na raspolaganju također se temelje na starim momčadima, a koliko ih je teško voziti ocijenite sami!**



Legendarna Scuderia nekada je bila neprikosnovena.



Relativno ružan izgled slova nije posljedica nemarnosti programera nego problema s Direct X driverima koji još uvijek nisu najbolje riješeni ni u posljednjem patchu.

## OCJENA

**Onih 12 posto izgubilo se zbog neposjedovanja licence koja, iako nije presudna, ipak nešto znači.**

**88%**

## Mrak

# DARK VENGEANCE

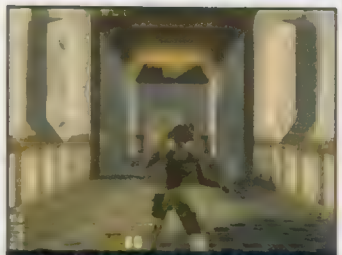
**Uzet ćemo Laru Croft i odstraniti joj sve francuske povlastice. Potom ćemo pokraj nje staviti neki lik s krpom na glavi i pobačeno dijete tri bika i onesvještenog balvana. Zvuči poznato?**



Pitate me što je na ovoj slici? Pa, ukratko: neki idiot u sobi gdje će ili ubiti nekog ili skočiti na platformu....u tri sličice u sekundi.



Pojačanje stiže...ovdje vidimo čarobnjaka kojem je demon otrgnuo lice...užas.



A ovdje je i lopovica. Sva je vražja.

**..zamislite da se morate mačevati pogleda uperenog u strop..**

PIŠE **Damir Rukavina**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Reality Bytes |
| IZDAVAČ | GT Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P200, 64Mb, 3dfx; P350, 128Mb bez 3dfx-a. |
| NAŠA PREPORUKA | P233, 64 Mb, 3Dfx |
| 3D PODRŠKA | Voodoo 1&2, ATI, D3D |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**TOMB RAIDER**
Hajde...izazivam vas! Samo me pokušajte natjerati da pišem o ovome!

**TOMB RAIDER 2**
"Želite li običnu lobotomiju ili nešto specijalno?"
AUTOMAT ZA LOBOTOMIJU,
*Nije vrijeme za heroje, Sam Lundwall*

**KOPANJE VLASTITOG GROBA**
Nije kao Dark Vengeance, ali je jednako zabavno

**KOLIKO smo puta bili suprostavljeni činjenici da Lara Croft gradi svoju karijeru na grudnjaku veličine 5? Svako jutro nakon mokrog sna? O.K. možda neki (imena su zaštićena, tako da se ničemu ne nadate, vragovi jedni znatiželjni). Dosta je hormona, narode, vrijeme je da zaigrate savršenu kombinaciju avanture, akcije i roleplayinga. Aha...ovaj put ne lažemo.**

Šalu na stranu. Najvažnije su kod ovakvih igara reklame. Mislite li da se svjetovi poput Tomb Raiderovog prodaju samo zahvaljujući igrivosti, njet -stvar je u reklami. Pogledajte samo Laru Croft 3 i bit će vam sve jasno. Dovraga, u Zagrebu smo prije par tjedana imali Mojcu Kroft koju, da budem iskren, nitko nije ni pokušao uspoređivati s predivnom Britankom koja je zasad top of the comp-chick crop za većinu ljudi koji gledaju na takve stvari (a tko ne gleda). Dakle.. glavna je ideja nakrcati bunkere hrpom reklama o glavnim likovima iz dotične igre i par je kopija već prodano. A gledano s marketinškog stajališta, Reality Bytesov dugonajavljivani Dark Vengeance pada u jamu. No, nismo ovdje da bismo ocjenjivali marketing, nego igru. Stoga....

## ***'O TE MRAK

Dakle, vi ste jedan (jedna) od trojice junaka koji se slučajno, prstom sudbine, nađu na putu



E, sada...ovdje imamo i klasičnu rutinu nepreglednog klanja....no, u tome je i zabava, zar ne?

zločestom demonu i odluče mu (neki iz osvete, neki iz čiste objesti) otkinuti glavu prije nego što je on okine njima. Na izbor su vam, kao što sam i prije napisao, tri klasična roleplaying lika: ratnik, lopov (ženskog....go fig) ili čarobnjak.



Klasična rutina koja vas ovdje očekuje je Tomb Raider stiliziran jump'em up koji je, zamislite, lošije izveden od gore navedene guzijade. Tu je, naravno, i varijacija u pričama iako se to, nažalost mora ignorirati. S druge strane, tu je čitava menažerija manje/više neinteligentnih neprijatelja (dark elfova...vrag im mater...još jedno ime sa "dark" u naslovu) i zanimljiv broj powerupa i magičnih oružja koja stvaraju zadovoljavajuće vatrometne efekte. Ono što ne valja je katastrofalan interface. Naime, vaš lik ima neovisno gledanje koje se mora ručno regulirati. Na što to sliči prilično je očito: zamislite da se morate mačevati pogleda uperenog u strop. Osim toga, i clipping je grozan. Likovi ostaju zablokirani nasred zida...I izbor glazbe, koja podsjeća na Unrealovu, je jednostavno grozan. Strašno. Naravno, i engine je katastrofalno spor, pa na kraju možete i zaplakati u agoniji promašene investicije. Šteta.

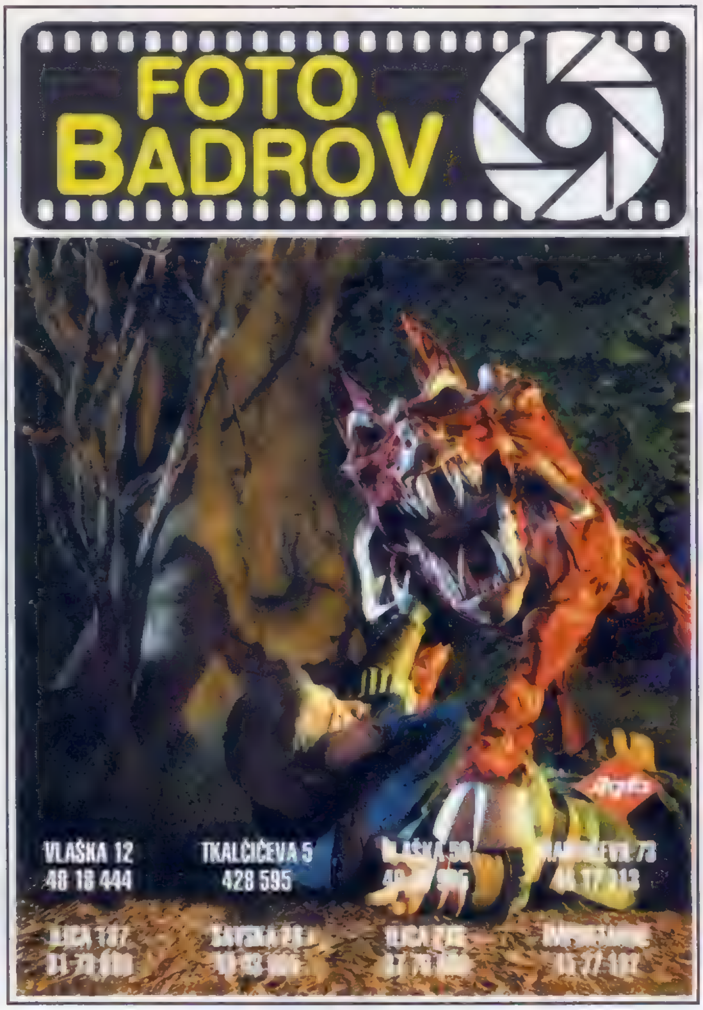
Sve u svemu, krila koja nose ovaj dugonajavljivani proizvod vraćaju sjećanja na davne dane kada su ljudi mrzili vraga. Danas imamo Dark Vengeance koji je, najblaže rečeno, promašaj, a izgledao je tako obećavajuće..

**OCJENA**

Toliko obecanja, toliko napuhavanja...i žaba je morala puknuti.

**45%**


ER TEH
D.O.O.
10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/2305-368
e-mail: er-teh@zg.tel.hr
Intel Pentium II Klamath
300 MHz
3,2 GB Hard disc
32 MB SDRAM
CD ROM 24x
16 bit zv. kart.
Tipkovnica
Cherry Win 95
Miš + podloška
VGA card
S3 Virge 3D, 2MB
4.399,00 kn
(bez PDV-a)
ADI 4P 15"
MPR II standard
1280 * 1024
30-69 kHz / 48-125 Hz
On Screen Display
Ugrađen mikrofon
1.250,00 kn
(bez PDV-a i bez zvučnika)
ZVUČNICI
135,00 kn
(bez PDV-a)
EUROCARD
MasterCard


FOTO
BADROV
VLAŠKA 12
48 18 444
TKALČIĆEVA 5
428 595


BIROSTROJ
Computers
Veleprodaja i maloprodaja
10000 Zagreb
Vincenta iz Kastva 10–12
(ugao Selske i Horvaćanske)
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448
http://www.birostroj.hr
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati
Canon
intel inside pentium
DTK Computer
EPSON
HEWLETT PACKARD
Western Digital
PHILIPS
Panasonic
Uredski i potrošni materijal, servis
i održavanje informatičke opreme
i mrežnih sustava


computers
ARTES
VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969
MULTIMEDIJA
MODEMI
SONY
intel
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
DIAMOND
Monster 3D II
Seeing is Believing!
DIAMOND Monster 3D-akceleracijska kartica
ISPORUKA
ODMAH!
JAMSTVO NA
18 MJESECI!
JANUS

## Zimske radosti

# COOL BOARDERS 3

PlayStation RECENZIJA

**Obucite jakne, uzmite kape, navucite rukavice i pripremite se za zimu jer stigli su Cool Boardersi 3!**




Zapitali ste se gdje završavaju auti iz Destruction Derbyja. Boarderi ih otkupljuju i skaču preko njih




Nakon spusta, brzo na kupanac u jezero

PIŠE **Hrvoje Herceg**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Idol Minds |
| IZDAVAČ | Sony |
| PODRŽANI HARDVER | Memory card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | Split Screen, Link Cable |
| PLATFORME | PSX |

**ALTERNATIVNO**

**COOL BOARDERS 1 I 2**
Prva dva dijela CB serijala poslužit će kao odličan uvod u ovaj tip igara.

**CHILL**
Igra u kojoj ćete, osim snowboarda, moći rabiti i neke druge sportske rekvizite

**JEDNOČ davno posto-jaše Cool Boardersi, i bijahu dobri. Nakon nekog vremena pojaviše se Cool Boardersi 2, i bijahu bolji. U pravom trenutku, u ove zimske dane, stižu nam Cool Boardersi u svom trećem izdanju, još bolji.**

Ljubitelji zimskih sportova nestrpljivo su čekali novi nastavak odlične boarderske simulacije. Zašto? Odgovor je vrlo jednostavan: mogli ste barem nakratko osjetiti sve čari snowboardinga uz, kako bi neki FER-ovci rekli, minimalan utrošak energije.

Pred nama je, dakle, treći dio CB-a. A što nam nudi? Kao prvo, natjecanje u šest disciplina, downhill, slalom, boarders cross, big air, half pipe i slope style, protiv trojice protivnika koji se pokušavaju spustiti brže od vas niz stazu ili prikupiti više bodova izvođenjem ludih akrobacija. Na početku se možete spuštati niz tri različite planine, a napretkom u igri moći ćete pokazati svoje umijeće u još nekoliko dodatnih, od kojih bih posebno spomenuo Mt Everest. Na svakoj vas planinini očekuje šest staza (za svaku disciplinu po jedna), što nas dovodi do konačnog broja trideset, a tu su još i neke bonus staze i ona na kojoj bježite pred sježnom lavinom. Izbor snowboardera je uistinu zavidan, odaberite onog koji vam se najviše sviđa. Možete također odabrati i snowboard (po naški snježnu dasku) - koji vam se najviše sviđa ili koji vam najbolje odgovara za predstojeću disciplinu u kojoj se želite natjecati.

### UŽIVAJMO U SNIJEGU

U igri je moguće izvesti preko trideset različitih poteza, tj. sve poznatije koje izvode profesionalni snowboarderi. Uostalom, dvadesetak pravih snowboardera omogućilo nam je uživanje u njihovim vratolomijama prenijetim motion capture tehnikom, zbog čega svi pokreti djeluju prirodno. Poslije možete svoje majstorije pogledati pomoću odličnog replaya



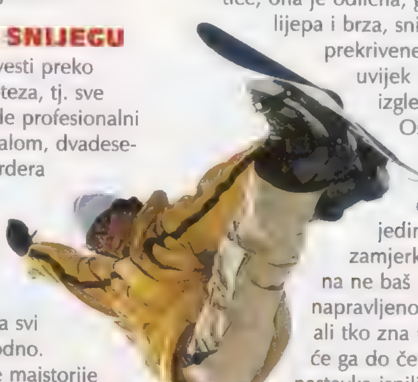
Moja cool odjeća razbija zimsko sivilo



Ma koji F-16, ovo ja zovem simulacijom letenja

**CB3 vam omogućava izvođenje svih vratolomije koje izvode i pravi majstori snowboardinga, bez straha da ćete završiti u bolnici slomljene ruke ili noge**

i pokazati prijateljima tko je tatamata u izvođenju akrobacija. Ubačena je i jedna zanimljiva opcija koja unosi određenu razinu brutalnosti u igru - igračima je omogućeno laktarenje za vrijeme spusta čime onemogućuju svoje protivnike da pobjede (toliko o fair playu). Što se grafike tiče, ona je odlična, glatka, lijepa i brza, snijegom prekrivene planine uvijek lijepo izgledaju. Osjećaj prostora je odličan, jedinu bih zamjerku uputio na ne baš najbolje napravljeno drveće, ali tko zna možda će ga do četvrtog nastavka ispiliti za ogrjev pa ni to neće biti problem. Zvučna kulisa je odlična, pogotovo kada svojim boardom krstarite snijegom. Glazba je osrednja, ali se odlično uklapa u igru, što je još jedan plusić konačnoj ocjeni. Treći nastavak Boardersa nije ni po čemu revolucionaran, ali nastavlja odličan niz zimskih simulacija. Riječ je o uistinu kvalitetnoj igri, uostalom, ako se Sony potpisuje kao izdavač, znamo da grešaka ne smije biti. CB3 će vam pružiti u ove zimske dane mnogo zabave iako neće moći zamijeniti užitak pravog boardanja.



**OCJENA**

**Iako se ne razlikuje previše od svojih prethodnika, ova će vam igra uljepšati zimu**

**87 %**

## Pirates remake ili nešto drugo?

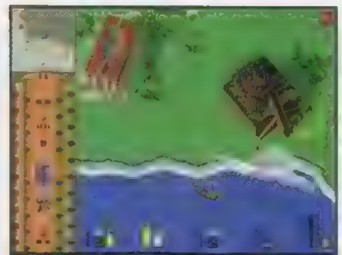
# TIDES OF WAR

**Prisjetivši se uspjeha igre Pirates Gold, ljudi iz GT Interactivea odlučili su oživiti ovaj već pomalo zaboravljeni žanr**



Ovakav.... Ili ovakav....

Ovisno o vašim sposobnostima ishod ovakve bitke može biti:



U igri se čak pojavljuju i svjetska čuda poput Semiramidinih visećih vrtova i Partenona....



Kupnjom oružja te uvježbavanjem posade preokrenut ćete bitku u svoju korist

**"Konačno jedna igriva pomorska igra nakon Pirates Golda !!!"**

PIŠE **Alan Graf**

**INFO**

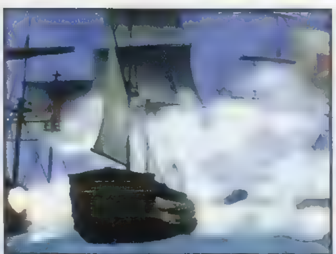
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Devil's Thumb Entertainment |
| IZDAVAČ | GT Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 32 Mb, 1 Mb grafička |
| NAŠA PREPORUKA | P2 266, 32 Mb, 2 Mb grafička |
| 3D PODRŠKA | DirectX |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**PIRATES GOLD**
Prastara, no i dan-danas rado igrana igra, još uvijek najbolja u svom žanru.

**SHIPWRECKERS**
Preferirate li arkadne igre vezane za jedrenjake, ovo je vrlo lijepa i zanimljiva igra

**VEĆ dugo nije bilo pomorskih bitaka vezanih uz zlatno doba velikih jedrenjaka (bilo je svega nekoliko zanimljivih naslova - Wooden Ships & Iron Men, Buccaneer, Shipwreckers), zato će vas razveseliti dolazak GT Interactiveove igre Tides of War. Hoće li to biti prva igra koja će nakon čuvenih Piratesa i njihove gold inačice zaslužiti veću medijsku pozornost?**



Kvaliteta animacija je doista zadivljujuća

Igra vas stavlja u zamišljeni svijet (stilizirana karta svijeta), u zlatno doba velikih jedrenjaka gdje se već godinama vodi rat između dviju glavnih frakcija za premoć: kraljevstva Anglish, i velikog vojvodstva Darna. Vi ste u ulozi mladog i perspektivnog kapetana, nećaka Admirala Willoughbyja koji vam je povjerio topovnjaču Defiant i poslao vas u rat protiv Darna. Možete preuzeti i ulogu Darn kapetana kojeg su doveli s ulice (ili iz krčme) i naredili mu neka potapa protivničko brodovlje.

### SAIL HO...

Igra se odvija u stvarnom vremenu, ali, za razliku od Piratesa, nema zvučno najavljivanih brodova koji bi vas na vrijeme upozorili na opasnost. Iako je sama igra utemeljena na misijama za čije uspješno



Kad vidim ovakve slike, sjetim se Piratesa

izvođenje bivate isplaćeni ili nagrađeni boljim brodom, glavi je problem što one nisu, kao u Piratesima, povremene nego odmah po završetku jedne dobivate drugu. Misije su više-manje klasičnog tipa: potopi, presretni, osiguraj i sl. Usprkos neprekidnosti misija, možete ući u krčmu, posjetiti brodogradilište i ondje popraviti i nadograditi brod. Ima itekako korisnih poboljšanja, ali većina ih je bezobrazno skupa. Osim oružja i opreme, u gradovima možete kupiti hranu, luksuzne stvari i saznati mnoge korisne informacije. Pomorske bitke su dobro zamišljene, no taj koncept kojiput pada u vodu zbog prilično zbunjujućeg sučelja i pretrpanosti. Pobjeda u misijama donijet će vam obično bolji brod, zato za prva dva koja dobijete ne kupujte poboljšanja, nego skupljajte lovu i onda je potrošite na novitete. Iako je pogled u igri izometrijski, igra rabi neke funkcije određenih 3D ubrzivača (npr. pri grereriranju mora i sl.). Igra je grafički lijepo napravljena, a posebno naglašavamo visoku kvalitetu videosekvenci. Spomenemo li još solidne zvučne efekte, pravu grmljavinu topova te mogućnost mijenjanja i preuzimanja taktika koje su bile u uporabi još negdje sredinom 17.stoljeća, možemo zaključiti da su programeri napravili vrlo zanimljivu igru koja bi, uz ispravke nekih sitnih propusta, poput non-stop misija, i malo intuitivnijeg sučelja, mogla postati hitom.

Na kraju bih htio spomenuti da je igra u cijelosti okrenuta igranju za 1 igrača, podrške za multiplayer nema ni u tragovima. Ako ste ljubitelj starih jedrenjaka, velikih pomorskih bitaka i sličnih stvari, ovo je igra za vas.

**OCJENA**

**Odlična igra koja bi uz malo bolje sučelje i rjeđe misije bila hit!!!**

**80%**



MACOM
...more than just a box!
MACOM monitori (jamstvo 3 godine)
15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S70 Macom, D.C., Flat Screen, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
17" S96 Macom, Hitachi, 96 KHz, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm
17" S96D Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,25mm
cijev, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
21" E96 Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
12,1" LCD Macom, TFT, TCO 92, 50 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 15" monitoru)
15" LCD Macom, TFT, TCO 95, 62 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" monitoru)
BEST BUY!
BEST BUY!
INFO GAMA
Zagreb, Počiteljska 4
Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008
URL: www.gama.hr
E-mail: gama-trend@zg.tel.hr
Notebook-MACOM -
Pentium 233 MHz, zvučna kartica (16 bit), 12.1 TFT, FDD 1.44MB VGA 2MB,
32MB RAM, HDD 2.1 GB, 20x CD-ROM, tipkovnica, baterija, napajanje
Nadogradnje: Display 14.1" TFT do 300 MHz CPU, do 4.1 GB HDD,
fax/modem PCMCIA, mrežna karticaPCMCIA, HP 340 + kofer
od 1.200 kn uključujući PDV
od 12.330 kn uključujući PDV
Najpovoljnije gotove PC konfiguracije
popusti za daljnju prodaju
Video kartice
• Diamond Monster 3D
(Riva 128 TNT chip) 16 MB SG RAM
• Creative BANSHEE 128-bit Voodoo engine,
PCI, 3D blaster, 16 MB SD RAM
Erazer
Play Station
Master Drive
DVD uređaj

## Kad igračke ožive

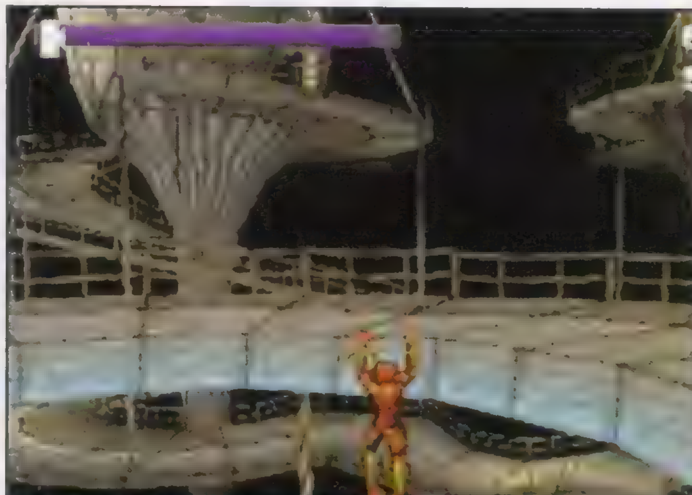
# SMALL SOLDIERS

PlayStation RECENZIJA

**Zar ovo nije već bilo opisano? I to za PC? I to prije nekoliko brojeva? JE, je, ali ovo je ipak nešto drugo!**



Nišanjenje, tj. pogled preko oružja, korisno je u borbi na daljinu, ali vas ozbiljno usporava kada je neprijatelj ispred vas



Ako ne doskočite na pravo mjesto, Archer će se uhvatiti za rub platforme u najboljem Lara-stilu

PIŠE **Berislav Jozić**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Dreamworks |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PODRŽANI HARDVER | Memory card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PSX |

**ALTERNATIVNO**

**TOMB RAIDER**

Trčanje uokolo, skakanje, pronalaženje ključeva, skupljanje oružja i borba protiv neprijatelja, a sve u 3D - samo što nema ženskog lika. Nije čak ni čovjek, pa što?

**OBIČNO igre nastale po filmskom predlošku tvorcima ne donesu onoliko novca koliko su očekivali, dok one napravljene po animiranim filmovima često caruju top ljestvicama. Kako je film Small Soldiers negdje između animiranog i igranog, i igra spada u među-kategoriju.**



Prije nego započnem opisivanje, raščistimo nešto - ovdje je riječ o PLAYSTATION verziji, koja se u potpunosti razlikuje od PC verzije! PC verzija se svodi na tabačinu, dok je PSX verzija 3D arkadna avantura u stilu Tomb Raidera (ta se usporedba malo ofucala, zar ne?). Eto, čim to rekoh (napisah), odmah mi je lakše.

### STRANE SU PROMIJENJENE

Za razliku od filma, gdje su "ljudi", tj. komandosi dobra strana, a gorgoniti loša, ovdje su uloge promijenjene - igrač se nalazi u ulozi Archera, gorgonita čiji je cilj odbiti invaziju komandosa na njegov planet Gorgon. To čini kroz veliki broj misija koje se odvijaju u špiljama Gorgona pa čak i u protivničkim letjelicama. Archer mora zaustaviti njihovo napredovanje i otvoriti magične portale kroz koje će ostali gorgoniti doći u bitku. Kako pozadinska priča nije nikada ono najvažnije u igri, tako i ova služi samo da bi objasnila što mali vojnici-igračke rade u špiljama i svemirskim brodovima. Kad već govorim o tome, bitno je istaknuti da u ovoj igri uopće nemate osjećaj da su likovi igračke, čime se gotovo u potpunosti gubi povezanost s filmom. Ah, ne možeš sve imati.

Bit će tu jurcanja hodnicima često labirintski isprepletenima, pronalaženja ključeva za vrata te izvršavanja pojedinačnih ciljeva u stilu: uništi velikog robota, pronađi određeni predmet ili sakupi 4 šamana koji će ti otvoriti portal. Kao što je već običaj u 3D igrama, osim oružja i energije prikupljene usput, postoje i tajne prostorije u kojima ćete naći nagradne predmete. Uz jednostavno oružje za koje možete sakupiti različita punjenja (meci koji se odbijaju o zidove, slijede neprijatelja i sl.), tu su i tajna oružja, tj. gorgonitske kreature koje vam pomažu čim ih aktivirate napadajući najbližeg neprijatelja. Protivnici su vam, pak, komandosi poznati iz filma, ali i neki likovi napravljeni posebno za igru - što ljudi, što strojevi - tako da vam neće biti dosadno.



Kao i u pojedinačnoj igri, i u borbi udvoje moguće je rabiti različite borbene strojeve koji će pojačati vašu vatrenu moć



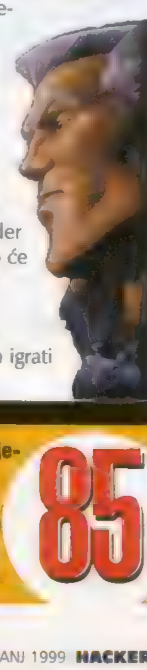
U izvrsnim animacijama koje možete pogledati tijekom igre zapovjedniku Commando Elite - Chip Hazardu - glas je posudio Tommy Lee Jones

Osim igre za jednog igrača, Small Soldiers omogućuje i igru udvoje na podijeljenom ekranu, gdje igrači preuzimaju uloge gorgonita Archera i njegovog protivnika, komandosa Chipa. Borba se može odvijati dvojako: ili ćete napucavati neprijatelje po hodnicima ili "tražiti zastave", gdje pobjeđuje onaj koji prije skupi sve tri zastave razasute po nivou i donese ih do svoju baze (naravno, ako protivnika ubijete, automatski ste mu oduzeli zastavu - shvaćate).

U oba slučaja - igrali sami ili udvoje - igra je izvrsno dorađena i pravi užitak za oči i uši. Iako je brzina kojom se krećete hodnicima velika, svi su likovi odlično animirani, a okoliš savršeno trodimenzionalan te ne postoji problem pop-up-a koji se često pojavljuje u PSX igrama. Nema ni omraženog "pogleda kroz zidove", koji smo ponekad susretali u sličnim igrama, a nivo detalja je vrlo velik - likove i predmete ćete dobro raspoznati i na velikim udaljenostima. Zvučna nam strana donosi dobre efekte i glasove likova - najbolji su krikovi umirućih (npr. "Revenge me comrade!"), ali ni štektanje teških strojeva i rikanje gorgonskih čudovišta nije za odbaciti.

Istaknimo i vrlo atmosferičnu glazbu, mješavinu glazbe iz starog filma "Lord of the rings", afričkih ritmova i Enigiminih hitova. Igrajući Small Soldiers, isključio sam zvučne efekte igrajući samo uz glazbu, kako još nijednu igru nisam igrao.

I nakon svega navedenog dvojio sam da li da ovoj igri dam ocjenu 85% i učinim je preporukom mjeseca. Usprkos izvrsnoj tehničkoj doradi, zanimljivim misijama i multiplayeru, Small Soldiers ne donosi ništa nova u žanr. Zanima me hoće li i Tomb Raider 3 donijeti nešto što će omogućiti Lari da ostane kraljica 3D igara. Dok Lara ne dođe, ja nastavljam igrati Small Soldiers.



**OCJENA**

Kvalitetno napravljena 3D igra, s dobrim multiplayerom i velikom igrivošću

**85%**


AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr
MelComp
Odaberite - mi imamo sve što trebate
Najprodavanija računala
BUG BEST BUY
RICOH
Najpouzdaniji CD-RW snimači
MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSII
DTK Graphic Station
• ploča - PRM-00321
• procesor - Dual Pentium Pro 200 Mhz
• memorija - 128 MB EDO (max. 512 MB
S3 Virge 4 MB EDO RAM
DTK computers
zip
3 Drives in One
Iomega ZIP drive, 100MB
DIAMOND
Monster 3D
3D Upgrade
DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx VOODOO čipom
160
32
Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER od 160 W, sa 32W satelitima
PER4MER
PER4MER - dodaje novu dimenziju trkačim igrama (volan-pedale)
NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA
12MB
Voodoo2
CREATIVE BLASTER 3D VOODOO 2 - najbrža 3D grafika na PC-u. Točka.
Sound
BLASTER AWE64
Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed
matrox
DIAMOND
TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link
YAMAHA
ATI TECHNOLOGIES INC
CHERRY
APC
CREATIVE
DTK computers
3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft
VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPERT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, DSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

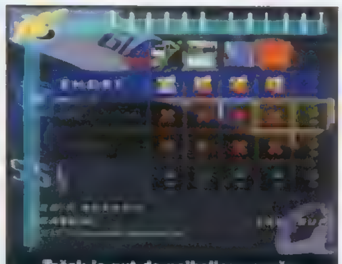
## Brzina, adrenalin i 3d kartice

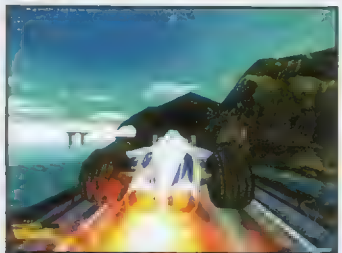
# DETHKARZ

**Iz daleke nam Australije stiže potencijalni prvak u kategoriji arkadnih utrka. Hoće li uspjeti, prosudite sami**



Crveni planet po kojem vozite je vjerojatno Mars


Težak je put do najboljeg vozača.


Formulu s raketnim gorivom je gotovo nemoguće kontrolirati.

**"... što više neprijatelja uništite, manje će ih ostati za prestizanje"**

PIŠE **Mario Bošnjak**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Beam Software |
| IZDAVAČ | Melbourne House |
| MIN. KONFIGURACIJA | P200 MMX, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P2 233, 64 Mb, Riva TNT |
| 3D PODRŠKA | DirectX, Glide |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Serial |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**MOTORHEAD**
Vrhunska futuristička automobilska jurnjava zarazne igrivosti koja ni nakon pola godine ne gubi čar

**MEGARACE 2**
Malo starija utrka koja je očito bila uzor ovoj. Šteta što nije preuzela i odlične animacije prije svake utrke

**DEATH RALLY**
Starija arkadna utrka u kojoj gledate odozgo. Navodimo je ponajprije zbog odlične igrivosti i zaraznosti.

**JOŠ 1996. Mindscape je izdao dosta podcijenjenu arkadnu utrku Megarace 2. Svojim impresivnim zvukom i grafikom, zavojitim stazama kroz divlje futurističko naselje i prirodu te stalnom borbom između upravljanja vozilom i napucavanja protivnika oružjima, Megarace 2 je dao vrlo rano pogled na potencijalni hit pod pokroviteljstvom GT Interactiva.**

Kao i kod njegova uzora, i u Dethkarzu se vozite, napucavate ostala vozila i jurite nevjerovatno brzo kroz svijet 25-og stoljeća. Ali, nemojte misliti da je igra prelagana: iako bi trebala biti realistična simulacija, fizikalni je model sasvim solidan pa, želite li se zadržati duže od pet sekundi na stazi, nećete moći držati nogu (tj. prst) na gasu. Mada je naglasak na arkadnom dijelu, trebat će vam neko vrijeme da se naviknete.

### ZAŠTO VOZITE BRZO?

Da biste iskazali svoje umijeće u vožnji, na raspolaganju su vam četiri različite obitelji vozila: *astor* najbolje leži na stazi, *anassi* je svojevrsna vrsta formule i najbrži je, *blitzwagon* je najubojitiji sa svojim jakim oklopom i oružjem, a *hyperon* je mješanac sva tri. Na početku imate samo po jednog predstavnika iz svake obitelji, ali ćete s puno truda i osvojenih prvenstava dobiti i po dva poboljšana za njih. Kako svako vozilo ima svojih prednosti i mana, nećete uvijek moći primijeniti istu taktiku ni način vožnje, stoga preporučujem da prvo ispitate sva vozila u Arcade modu, a tek onda krenete u osvajanje prvenstva. Četiri su vrste staza, a svaka ima kratku, srednju i dugu varijantu. Metro City je običan grad budućnosti, s puno reklama i videozidova. Grand Kays je smješten negdje uz obalu mora. The Pole je zapravo južni pol i ondje jurite između nekih rafinerija nafte. Red planet je, pretpostavljam, Mars. Nažalost, i ovdje ćete se morati boriti za dodatne staze (slobodne su samo one najkraće), što znači da vam je na početku igre otvorena samo trećina igre. To bi vas trebalo tjerati da igrate što više, ali meni se to i ne sviđa jer osvajati prvenstva i nije baš lako. Da biste lakše stigli do cilja, možete protivnike i uništavati. Prije svake utrke moći ćete odabrati jedno od dvaju standardnih oružja, pulse laser ili plasma cannon, ali ćete zato na stazi moći pokupiti 11 različitih dodataka, od različitih projektila, štitova do raketnog goriva. Oružjem ćete maknuti dva- tri vozila u jednoj utrci, a ostalih ćete se morati riješiti klasičnim putem – pretjecanjem.

Dethkarz podržava i velik broj opcija koje danas već postaju standard: ghost mod, podrška za force feedback joystick i multiplayer mod preko lokalne mreže ili Interneta do 8 igrača. U Beam Softwareu najavljuju da će se na njihovim stranicama uskoro moći skinuti i neka nova vozila i staze, što bi igri produljilo vijek trajanja. Bilo je glasina i o izlasku konverzija za Dreamcast, ali neka vas to ne dira, ionako je izlazak ove konzole odgođen.

O grafici ne treba mnogo govoriti. Kao što kaže stara poslovica, slika govori kao tisuću riječi. *Eye Candy*! Rabljene su gotovo sve moguće funkcije koje podržavaju današnje kartice, no nisu pretjerivali. Rezolucije su podržane sve do astronomskih 1152x864 u 32-bitnoj boji. Normalno, za tu rezoluciju morate imati i odgovarajući hardver, Pentium II i Rivu TNT, no ni oni sa slabijim konfiguracijama neka se ne plaše jer se nivo detalja može namjestiti i za vaše računalo. Uključen je čak i softverski mod obrade grafike, ali tko još danas nema kakvu 3d karticu?

Igra je već postigla dobar uspjeh u svijetu, što se može zaključiti i po najavama Melbourne Housea koji kažu da već rade i nastavak, Dethkarz 2, koji bi trebao donijeti malo više živosti i aktivnosti izvan staze, tj. naćete stalno padati u provaliju kao sada. Do tada, zabavite se izazovima što vam ih pruža prvi dio.

**OCJENA**

**Dosad najbolja arkadna utrka. Dobila bi i par postotaka više da je veći izbor vozila na samom početku.**

**89%**

## Dižemo se! Opet...

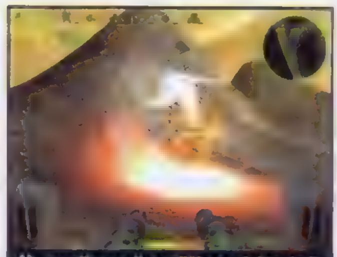
# UPRISING 2

**Nastavci: predivne igre koje produbljuju kvalitativne vrijednosti predhodnika ili lakši način zarade? Teško je reći...**



Udar taktičke nuklearne bombe. Nice touch!

Ustoličenje moćne citadele. Drugi put...



Ah, predivnog li grafičkog efekta koji, nažalost, ne popravlja cjelokupni dojam!



Ni "unrealovsko" nebo neće pridonijeti ničemu, jedino će pasti broj slika po sekundi.

> **"..I dalje ćete biti rastrgani između izravnog sudjelovanja u borbi i taktičkog razmišljanja i upravljanja vašim trupama..."**

PIŠE **Krešimir Lauš**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Cyclone Studios |
| IZDAVAČ | 3DO |
| MIN. KONFIGURACIJA | |
| NAŠA PREPORUKA | P2 300, 64 Mb, Voodoo 2 |
| 3D PODRŠKA | 3Dfx |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet |
| PLATFORME | PC |

**ALTERNATIVNO**

**UPRISING**
Igra kojom je začet novi žanr 3d strategija, pravi igrački biser.

**BATLLEZONE**
Prilično teška igra savršenog sučelja i priče. Ako volite taktizirati u 3d prostoru, prava igra za vas!

**KAD je prije nešto više od godinu dana 3DO izdao Uprising 1, svi smo bili iznenađeni tim prvim, prilično uspješnim pokušajem stapanja pucačine i elemenata strategije, a kada smo dobili i Battlezone, mogli smo reći da je stvoren novi žanr koji i danas razveseljava naša srca. Nije stoga ni čudno što je, zaradivši brdo love, 3DO odlučio napraviti nastavak svoje negdašnje uspješnice. Nije čudno ni to što je Uprising 2, gledan iz današnje perspektive, samo ušminkana kopija predhodnika sklepana bez imalo ingenioznosti čija je jedina svrha, čini se, popuniti autorima džepove...**

Uprising 2 je, mogli bismo reći, igra bez duše, kostur koji se drži još samo zahvaljujući svojim grafičko-tehničkim sponama, a na polju zabave i inovacije ne donosi gotovo ništa nova. Doista, grafički je dio ispoliran i prerađen, ali to nije nikakav plus, to je tek odraz trenutačnih hardversko- tehnoloških dostignuća PC-a. Pa iako je grafika prilično korektna i "masna", ona je i tragično spora. Nitko živ mi ne može tvrditi (a ponajmanje 3DO) da nije bilo moguće izvesti kakvu-takvu optimizaciju koda kojom bi se na većim detaljima izbjeglo trzanje čak i na P2/266 s vudujicom 1. Uostalom, nije ovo nikakva *state of the art* simulacija sa satelitskim snimkama reljefa i složenom igrom sila, nego arkadna taktička pucačina u kojoj bi prioriteti trebali biti glatkoća i lakoća igranja, a ne hvastanje lanse flareovima i dvoslojnim animiranim nebom! Toliko o tehničkoj strani, kojoj bi se nedostaci mogli i oprostiti da igra ne kaska i na drugim područjima.

## DEJA VU

Taktičko-akcijski koncept igranja nije se skoro ništa promijenio, sve se i



Evo ti još i još i još i još i još i još i....

dalje svodi na zauzimanje strategijskih položaja na koja dopremate svoje komandno-obrambene citadele uokolo izgrađujući tvornice, barake, elektrane i slično. I dalje ćete biti rastrgani između izravnog sudjelovanja u borbi i taktičkog razmišljanja i upravljanja vašim trupama, kojima, hvala Bogu, ovaj put konačno možete zadavati izravno naredbe i određivati *waypointove*. Osim veće kontrole nad vašim jedinicama i veće palete obrambenih i proizvodnih struktura, Uprising 2 složeniji je još u jednom elementu, preciznijem sučelju. Ako ste mislili da ćete igrom ovladati za pet minuta, zaboravite to: sučelje je prilično konfuzno i miljama daleko od onog u Battlezoneu, što je neoprostivo, jer je U2 ipak izdan nakon spomenute igre. Stoga, prije nego što se upustite u orgije uništavanja i planiranja, morate proći kroz frustrirajući proces privikanja, a ja vas pitam kome to treba!? Istina, igra sadrži zgodan *tutorial* koji će vas uputiti u neke tajne, no tko ih još danas gleda. Uostalom, kraj je tisućljeća, svi smo navikli na brze promjene i brzu hranu, a ne na proučavanje manuala i blejanje u ekran puni nerazumijevanja. A još kad zatrza, doći će vam da sve pošaljete k vragu! U svakom slučaju, loše, loše. Ipak, ne toliko da igru potpuno odbacimo: vidljivo je da je u nju uložen golem trud, ali je otišao u krivom smjeru. Da i nije, ipak bi ostala činjenica da Uprising 2 više sliči na konverziju iste igre na jači PC hardver s kraja stoljeća, nego na potpuno nov, nezavisan nastavak. Što se mene tiče, Uprising 2 rezultat je tipične i više nego očite pogreška u procjenjivanju tržišta i igračkih afiniteta ciljane "publike". Šteta, jer bi vlasnici Pentiuma 400 i Voodoa 2 možda i mogli pronaći neki gušt u ovoj nedjeljnoj reprizi.

**OCJENA**

**Sve je to već davno viđeno, a bolja vas grafika neće dugo zadržati uz igru**

**69%**

# Neke igre nikada ne dobiju svoju šansu

# UNHOLY WAR

PlayStation RECENZIJA

**Obične strategije su rijetka pojava na Playstationu, stoga su programeri u ovu dodali i arkadni dio, koji joj daje dinamiku i privlačnost - pun pogodak!**



Usprkos niskoj rezoluciji, pregled mape je vrlo dobar jer jedinice nemaju veliki domet pokretanja.



Mali gušteri Prana mogu skočiti na neprijatelja i brzo ga uništiti, što ih, uz njihovu brzinu i okretnost, čini opasnim protivnicima

PIŠE **Berislav Jozić**

### INFO

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAC | Crystal |
| IZDAVAC | Eidos Interactive |
| PODRZANI HARDVER | Memory card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | na poteze |
| PLATFORME | PSX |

### ALTERNATIVNO

**BATTLE ISLE SERIJAL**
Također strategija utemeljena na polju podijeljenom na šesterokute, ali bez arkadnih elemenata. Šteta što u UW jedinice borbama ne skupljaju iskustvo, kao što je to bilo u Battle Isleu

**STAR CONTROL**
Stara igra istog proizvođača u kojoj se svemirske letjelice različitih sposobnosti bore za prevlast nad galaksijom. Tajna oružja i obilježja letjelica vrlo su slična ovima iz UW-a

**U svijetu kompjutorskih igara već sam se navikao na marketinške poteze velikih kompanija koje su sposobne lošu igru uzdignuti u očima kupaca postigavši tako mnogo veću prodaju nego što je kvalitetom zaslužuje. Naša je dužnost upozoriti vas na takve igre da biste sačuvali vaš teškom mukom ušteđen novac. Ovaj put, naprotiv, iz anonimnosti ću izvući vrlo dobru igru koja zbog gomile razvikanih naslova nije dobila zasluženi publicitet.**

## AMERIKANAC U PARIZU?

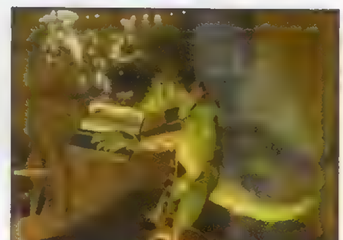
Ili strategija na PSX-u, dođe ti na isto - i jedno i drugo zaslužuje samo prezir i podsmijeh. A Uhnoly War to nikako ne zavređuje. Koncipiran kao "staretegija s poljima" gdje svoje jedinice pomičete po mapi podijeljenoj na šesterokute, UW ne pati od niske rezolucije jer je i pogled na mali dio mape dovoljan za dobar nadzor nad situacijom. Broj akcija koje možete učiniti jednim potezom je ograničen, potrebno je dobro promisliti i predvidjeti što bi protivnik mogao učiniti. Po načinu igre i kompleksnosti, ovaj strategijski dio UW-a približava se šahu - a taj je osjećaj pojačan i time što jedinice kojima upravljate imaju različite sposobnosti, tajna oružja i posebne moći.

Kada, pak, dođe do susreta dviju jedinica, igra prelazi u arkadni način, gdje preuzimate kontrolu nad svojim ratnikom i borite se protiv neprijatelja u ograničenoj 3D areni. Arene su različite, ovisno o tipu terena na kojem se sukob odigrava, od prirodnih okoliša (livada, planinski obronak) do laboratorija i strojarskih postrojenja. Svaka arena obiluje prostorima za skrivanje i predmetima koje možete uporabiti na svoju korist ili protivnikovu štetu, ali pobjedit će ipak bolji borac.

Odnos snaga u arkadnoj borbi uvelike ovisi i o vrsti sukobljenih jedinica. U Unholy Waru svaka strana raspolaže sa 8 različitih jedinica - neke su spore, neke brze, oklopljene ili neoklopljene, s ovakvim ili onakvim posebnim oružjima ili magičnim moćima. Čim ovladate upravljanjem svih jedinica (za što vam neće trebati dugo vremena), shvatit ćete




Nakon svake borbe pobjednik pokazuje veselja na sebi svojstven način. Ove kratke animacije samo usporavaju igru i izluđuju me


Uvodna i završna animacija su vrlo kvalitetne, predstavljaju jedinice koje ćete susresti tijekom igre

da pojedine vrste bolje djeluju protiv određenih neprijateljskih jedinica, dok su neke kombinacije podjednake, gdje odlučuje sreća. Za svaku jedinicu možete razviti različitu strategiju borbe, ovisno o tome tko vam je protivnik, pa i ovaj "arkadni" dio zahtijeva priličnu koncentraciju i brzo razmišljanje.

S tehničke strane, Unholy War pokazuje kvalitetu kakvu i očekujemo od Crystala - kontrole su precizne i ugodne, nažalost, bez Dual shock podrške, ali zato vrlo dobre za analogno upravljanje. Sučelje je jednostavno, a kompletan grafički izgled je dovoljno dobar da vas privuče, iako ne toliko da bi se posebno isticao. Zvučne pozadine gotovo i nema, ali je zato tu mogućnost igranja udvoje na istom ekranu - i to strategijski ili arkadni dio, ovisno o tome želite li se na brzinu "pomlatiti" s prijateljem ili ste raspoloženi za nadmetanje umova, koje može potrajati satima. Razinu snage kompjutorskog protivnika možete sami odrediti, pri čemu je lagana doista lagana, a teška doista teška - ne, ne pričam gluposti, nego vas pozivam da se sjetite onih igara u kojima je EASY setting gotovo nemoguće težak ili onih gdje je i HARD vrlo jednostavan. Kada završite igru na najlakšem nivou, primit ćete poruku da vas veće nagrade očekuju okušate li se s težim protivnikom - pa pokušajte, isplati se!

Kao zaključak, preporučujem svim ljubiteljima strategija neka zaigraju Unholy War iako njegovo ime ne blješti s prvih stranica šarenih časopisa - ovo je uistinu kvalitetna igra koja je u stanju pružiti duge sate zabave pa bi bilo šteta propustiti je zbog marketinškog promašaja njenih autora.

### OCJENA

**Zanimljiva strategija, s kvalitetnim arkadnim dijelom - izvrsna zabava u društvu i kad ste sami**

**85%**

# RECENZIJE PLUS

**10 BONUS RECENZIJA** Kako je prošli broj Hackera bio ojačan sa nekoliko većih opisa igara za koje se pokazalo da su postale pravi božićni hitovi, u ovom broju vam ponovno donosimo 10-ak igara za koje mislimo da svakako zaslužuju Vašu pozornost. To je još jedan od razloga zašto nas zovu "časopis koji daje više"...

# CARNIVORES

**Carnivores je još jedna igra u kojoj napucavamo dinosaure i koja umjesto kompleksnosti i tromosti Trespassera, koji je ispred svog vremena, nudi jednostavnost i igrivost. Možda najbolja lovačka igra svih vremena!**



Proporcije su jedna od uspjelijih strana ove igre



Na mapi je prikazana samo ona vrsta dinosaura koju lovite

**Iako je igra na prvi pogled prilično glupa, probudit će u vama davno zaboravljene lovačke instinkte. Jednostavna, zabavna i hardverski ne pretjerano zahtjevna igra.**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Wizardworks |
| IZDAVAČ | Wizardworks Group |
| MIN. KONFIGURACIJA | P150, 16 Mb, SVGA 2 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P2 233, 64 Mb, Voodoo (2) |
| 3D PODRŠKA | Glide |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PC |

**Wizardworks je kompanija specijalizirana za izradu lovačkih igara. Prisjetite se samo naslova kao što su Deer Hunter, Deer Hunter 2, Pro Bass Fishing, Bird Hunter, Rocky Mountain Trophy Hunter - nevjerojatno jednostavnih igara koje su nudile instant zabavu, kao i američki food. Iako i nisu bogzna što, harale su američkim top ljestvicama. Tako je, primjerice, Deer Hunter 2 bila najprodavanija igra u 11. mjesecu prošle godine. Iako naizgled prilično debilnog sadržaja, te igre u sebi nose veliku količinu zabave. Takva je i Carnivores, igra koja vas vodi u budućnost i nudi mjesto lovca na dinosaure...**

## U LOV

2190. je godina. Na rutinskoj istraživačkoj misiji svemirska znanstvena letjelica pronašla je planet s klimom pogodnom za ljude. Tijekom prvog istraživanja, zbog priličnih gubitaka u ljudstvu, planet je proglašen nenastanjivim zbog nestabilnog terena i brojnih reptila kakvi su nekoć harali Zemljom. Vijest o novom planetu nazvanom Dino se brzo proširila, a korporacijski su stručnjaci procijenili da bi im on mogao donijeti priličnu zaradu. Brže bolje su otkupljena prava na nj i stvorena je DinoHunt Corp. (engl. lov na dinosaure), udruženje koje urednom platiši jamči mnogo zabave u lovu na dinosaure. Po prvi puta u 50 milijuna godina. Vi ste najnoviji klijent DinoHunt Corp.-a, a životna vam je želja pohvatati i poubijati što više dinosaura, i preživjeti. Kada dođete do ovog mjesta, prestaje priča i počinje akcija. Riječ je o tipičnom FPS-u, samo što umjesto ljudi ubijate dinosaure. Za razliku od Dreamworksa, Wizardworks se nije odlučio za realnu džunglu kao u Trespasseru, nego za polupuste lokacije s pokojim izdankom biljnog svijeta, što ima i svojih prednosti - bit će veća brzina izvođenja, ali, nažalost, i mana - igra od 3D API-ja podržava samo Glide (znači 3D ubrzanje je moguće postići samo ako imate 3Dfx temeljen 3D ubrzivač), no ni on ne radi kako spada (igru nismo uspjeli pokrenuti na Voodoo 2 Bansheeu). Prije nego počnete loviti, izaberite parametre. Na početku su vam ponuđene 3 lokacije, a poslije će ih biti 6. Pošto lovite određenu vrstu dinosaura, kad god ubijete neku drugu, dobit ćete samo pola boda. U početku naganjate biljoždere, poslije mesoždere (carnivores znači na engleskom mesožder), pa Velociraptora i na kraju kralja svih guštera, T-Rexa. Svaka od tih beštija ima ranjiva područja koja morate pogoditi, u protivnom ostat će neozlijeđena. Kod biljoždera su ranjive velike površine, a kod dinosaura se one proporcionalno smanjuju, tako Rexa možete ubiti samo izravnim pogotkom u oko! Postoje i dodatne postavke parametara lova o kojima također ovisi koliko ćete se namučiti i koliko bodova dobiti. Dodatne mogućnosti uključuju radar, kamuflažnu odjeću i maskiranje mirisa, a ujedno su i modifikator završnog zbroja bodova za određeni postotak (10-30%). Standardnu lovačku opremu čine mapa, kompas, dino call (zvučni atraktor dinosaura) i indikator vjetra (u ovoj igri dinosauri vas mogu nanjušiti, ugledati i čuti!), sve iznimno korisne stvarčice.

**Patrik Pencinger**



T-Rex kroz dalekozor. Preporučujemo bijeg jer je Rex iznimno brz trkač!

**OCJENA**

Igra jednostavne konstitucije. Igra koja će vam oduzeti mnoge sate prije nego u svojoj trofejnoj sobi ugledate vrhunski trofej, T-Rexa.

**82%**

## WEB RECENZIJE

**Što je zajedničko igrama Microsoft Golf 1998, Micro Machines V3, Lula: The Sexy Empire, Knuddel's Mini Golf, Juggernaut for Quake 2, Juggernaut Corps, Hoyle Classic Board Games, Gunmetal, Esoteria, Actua Hockey Nagano, Army Men, Star Trek: Klingon, Tom Clancy's Politika i Virtual Chess 2? Osim činjenice da opise ovih naslova niste nikada vidjeli u Hackeru, zajendičko im je to da su to jedne od prvih WEB Recenzija premijerno prikazanih na našim WWW stranicama. Za one koji nisu znali, odsad će sve recenzije koje ne stanu u Hacker biti objavljivane na HackWEB-u pa vas pozivamo da navratite jer se svakih par dana pojavi nova recenzija. Što još čekate? Usmjerite svoje WWW pretražnike na www.hacker.hr**

# NASCAR 99

PlayStation RECENZIJA

**Može li simulacija vožnje biti dobra ako se staza sastoji od ravnog dijela i lijevog zavoja? neki ljudi misle da može...**



Tragovi guma na asfaltu ne znače samo da su one nove, nego da i vi loše vozite



Najvažniji ekran u igri i onaj uz koji ćete provesti najviše vremena želite li pobjediti u utrci

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | EA Sports |
| IZDAVAČ | EA Sports |
| POTREBAN HARDVER | Memory card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | Split Screen |
| PLATFORME | PSX, N64, PC |

**Tko zna što su NASCAR utrke? Dobro, dobro, samo pitam, ja nisam znao do prije nekoliko godina. Za one koji nisu digli ruku, to je vožnja automobila u krug, gdje se vozi vrlo brzo, ali bez uzbuđenja što ih donose iznenadni zavoji na stazi.**

**Ovu jednoličnu utrku EA Sports je već prošle godine pretočio u video igru, a ovogodišnje izdanje je još i bolje.**

Usporedimo li ovu igru s prošlim NASCAR-om, moram reći da nije riječ o istoj, malo ušminkanijoj igri s brojkom 99 u naslovu - EA Sports je ove godine napravio potpuno novu igru koja još realnije dočarava NASCAR utrke. Mada je igra dorađenija (koliko to uopće može biti), a i nudi mnogo više opcija, problema još uvijek ima. Grafičkih razlika između ovogodišnje i prošlogodišnje verzije nema mnogo, a najvidljivije su one koje se odnose na posebne efekte ošetećivanja automobila, ostavljanja tragova guma na stazi i tragova boje na ogradi. Pet različitih pogleda omogućuje vam 5 različitih načina gledanja na utrku, ali imajte jedno na umu: kada gledate "iz automobila", nigdje nema retrovizora. Iako u zvučnoj podlozi još uvijek prevladava zvuk motora, tu su sada i glasovi vaših mehaničara koji vam daju savjete preko radija, a sve je začinjeno dobrim starim rockom koji daje lijep ugođaj. Komentatori koji prate utrku pomalo iritiraju, ali znaju izvaliti i poneki dobar štos. Što se tiče samog igranja, auti se malo realnije ponašaju na stazi nego što je to bio slučaj prošle godine, ali je osjećaj ostao isti. U igru sudjeluje 31 stvarni vozač, 6 legendarnih, a 17 originalnih staza je grafički vjerno predstavljeno.

Sve rečeno o ovoj igri zvuči vam kao prosječna simulacija vožnje pa zašto onda onakav uvod? Pa PROČITAJTE ga još jednom! Riječ je o vožnji U KRUG (!), i to na 17 različitih (da različitih - k'o što su kokošja jaja različita) staza. Kad jednom uhvatite ritam (ubrzanje, usporavanje, lijevi zavoj, ubrzavanje....), sve će ovisiti samo o "namještanju" performansi automobila, što će igru učiniti zanimljivijom mehaničarima nego ljubiteljima vozačkih simulacija. Možda na američkom tržištu NASCAR 99 postigne zapažen uspjeh, ali ne vjerujem da će se kod nas dobro prodavati. Čak ni igranje udvoje na podijeljenom ekranu ne predstavlja bogzna kakvu zabavu, što znači da ovoj igri - nema spasa.

**Berislav Jozić**



Iako igra grafički nije ni blizu GT-u ili NFS3-u, još je uvijek dovoljno lijepa da zadrži uz ekran kad vožnje ne bi bile tako jednolične i dosadne



Gdje je moj retrovizor?

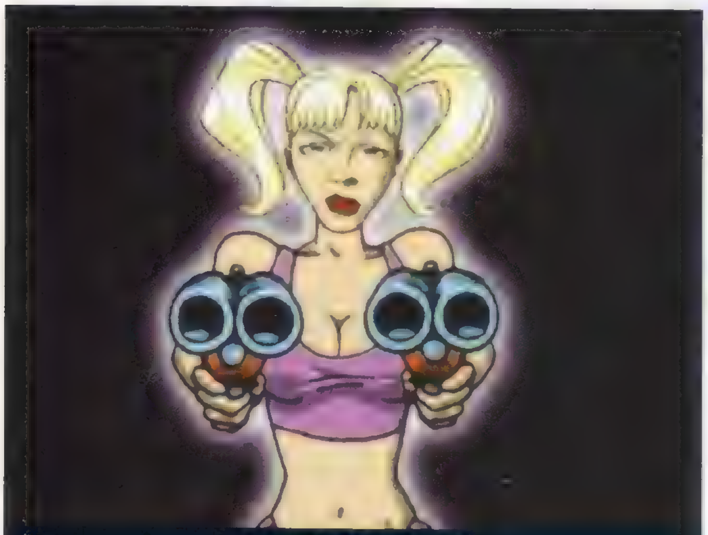
**OCJENA**

**Realnost je, vjerojatno, velika, ali zanimljivosti nema. Pitam se ima li je i u stvarnom NASCAR-u.**

**65%**

# SPACE BUNNIES MUST DIE!

## Jeste li već siti Tomb Raidera?



Zečevima se ne piše dobro!



Još malo dorade i sve bi izgledalo savršeno

**Nevjerojatno, ipak je moguće slatke zečiće pretvoriti u krvoločnu napast iz svemira**

**INFO**

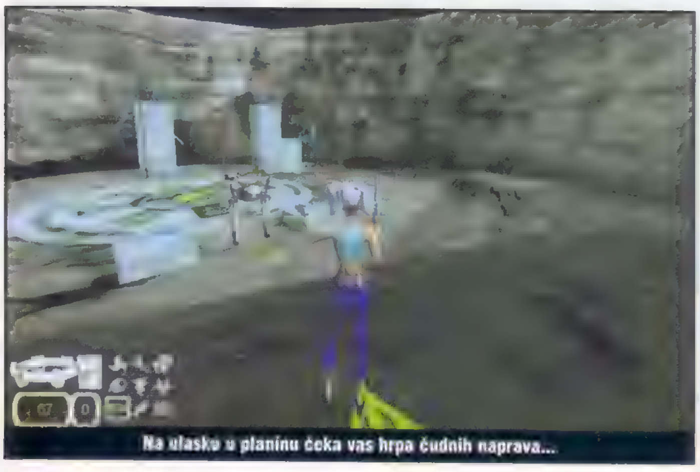
| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Jinx Entertainmnet |
| IZDAVAČ | Jinx Entertainmnet |
| MIN. KONFIGURACIJA | P166, 16 Mb, 256-color SVGA |
| NAŠA PREPORUKA | P200, 16 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | Direct 3D, Voodoo |
| MULTIPLAYER | nema |

**Nakon što je Lara Croft postala glavna koka u svijetu kompjutorskih igara, doživjeli smo osim njenih nastavaka, i brojne pokušaje ostalih proizvođača da stvore igru koja bi joj konkurirala. Tek što smo probavili Death Trap Dungeon, 5th Element i slične, Jinx Entertainment je lansirao igru primamljive ideje i po E3 sajmu opalio najveću reklamu koja se mogla napraviti. No, koliko je uspješno izvedena dobra ideja?**

Krenimo, po logici, od priče. Vaš je lik mala zgodna konobarica Allison Huxter koja zajedno sa sestrom Jocelyn drži restorančić i u slobodno se vrijeme bavi rodeom. Njen se naoko jednostavan život zakomplicira kad joj horda zečeva mutanata otme sestru i skrije je negdje duboko u planini Svemirskih Zečeva. Allison shvaća da je krajnje vrijeme da primijeni svoje borbeno znanje u misiji spašavanja svoje sestre.

Pogodili ste: sve skupa gledate iz perspektive trećeg lica navodeći Allison da hoda, trči, penje se, skače, pleše, skuplja predmete i - puca. Iako sigurno mislite da od njenog plesanja nema neke koristi, ali pokušajte to učiniti okruženi gomilom zečeva koji za vas nisu pripremili bogzna kakav doček i vidjet ćete da je to jako korisno; naime, zečići će biti malčice zbunjeni kad zanjišete bokovima, a onda će vam biti mnogo lakše poslati ih sretne u smrt. Podlo, zar ne? Osim što izbjegavate zečeve, zadatak vam je pokupiti sve što vidite (posebno su korisne mrkve - ne skupite li ih deset, nećete moći završiti nivo). Skupljat ćete i različite stvarčice koje će vam pomagati u aktiviranju čudnih naprava, a očekuje vas, naravno, i obilje oružja. Alison vas odmah na početku, što je pohvalno, uči kako rabiti pojedine tipke (a ima ih) da biste se mogli penjati, skakati i svladavati prepreke pa ćete vrlo malo vremena potrošiti na uigravanje i nepotrebno traženje kombinacija i trikova. Potrebno je završiti deset nivoa, od kojih je prvi najlošiji kad je o grafici i ušminkavanju riječ. Sljedeći su nešto bolji, ali uz ovako slabašan 3D engine, igra će nas debelo razočarati. Iako rabi 3D ubrzivačku karticu, ne iskorištava je u potpunosti i to se vrlo ružno očituje u igri, a pogotovo u rješenju eksterijera i osvjetljenja. Iako idejno mnogo ljepši i simpatičniji od Lare Croft, lik Allison Huxter nažalost nije i jednako kvalitetno realiziran. Budući da priča igre ostavlja otvorenim neka pitanja, možemo se samo nadati nastavaku koji bi dorađenijim izgledom mogao konkurirati već totalno isfuranoj Lari.

**Kristina Jeren**



Na ulasku u planinu čeka vas hrpa čudnih naprava...

**OCJENA**

**Loša tehnička izvedba smanjila je ocjenu inače odlično koncipiranoj igri**

**79%**



U ovoj kući možete regrutirati nove vojnike

# HESPERIAN WARS

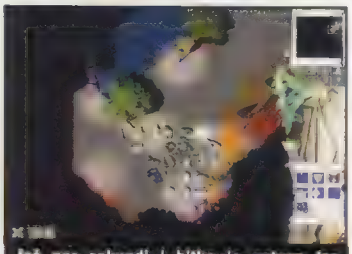
**VX Software / Modern Games**

U divnim godinama sreće i blagostanja Hesperijansko se carstvo iznenada srušilo. Nakon neočekivane smrti cara Belrutha XVI., dvorski su savjetnici preuzeli vlast jer nije bilo nasljednika. Ostali aristokrati izazivaju pobunu i uskoro započinje građanski rat. Neprijateljski susjedi, uvidjevši loše stanje u Hesperiji, pokušavaju štogod izvući i za sebe ... I tu nastupate vi, mladi zapovjednik koji odabire jednu od četiriju borbenih strana: mages, giants, druids i pygmys. Ovisno koju stranu odaberete, takve ćete i i vojnike dobiti, iako se sve svodi na već viđeno. Očito je uzor ovoj igri bio Warcraft - i sada imate obične vojnike i konjanike, svećenike koji bacaju magije, katapulte, a jedina je razlika u tome što ništa ne gradite jer nove vojnike dobivate regrutirajući seljake i obučavajući ih u već postojećim građevinama. Iako se proizvođač hvali sa 40 magija i 100 različitih misija, meni su skoro sve bile iste: poubijaj sve neprijatelje pazeći da ne poginu neki tvoji posebni vojnici. Pogled je iz ptičije perspektive, omjer vojnika i kuća dobar, a sve je nacrtano tako da podsjeća na crtić, što je i bila želja autora. Najviše su me živcirali nedefinirani debilni zvukovi što ih ispuštaju vojnici kad ih odaberete, dok su ostali prosječni.

Igra nema većih propusta, programeri su uložili velik trud u nju, ali je dobila lošu ocjenu zato što ne donosi ništa novo, sve je to već viđeno još prije par godina. Preporučio bih je samo onima koji su tek kupili računalo, a nisu vidjeli Warcraft 2, ostali neka pričekaju novi nastavak odlične igre Myth.

**Mario Bošnjak**

**OCJENA 69%**



Još par sekundi i bitka je gotova (za mene)

# RETURN FIRE 2

**Originalni Return Fire je među prvima spojio hardcore akciju i strategiju. Rip Cord je isto učinio i Return Fireom 2 – igrom koja se drži istih pravila kao i original, ali ih donosi na privlačniji način - što će privući mnogo više ljudi**



S tenkom ćete uvijek obavljati najviše posla



U blizine vaše baze je i nosač zrakoplova

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Rip Cord Games |
| IZDAVAČ | Rip Cord Games |
| MIN. KONFIGURACIJA | P133, 16 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P166MMX, 32 Mb, 3D kartica |
| 3D PODRŠKA | DirectX, Open GL |
| MULTIPLAYER | LAN, Internet, Split-screen |

**Unatoč mnogim poboljšanjima, Return Fire 2 zadržava isti način igranja. To je *capture-the-flag* igra u kojoj različitim vozilima napadate protivničku bazu s ciljem da joj uzmete zastavicu i donesete je u svoju bazu. Vi možete voditi samo jedno vozilo, a oko baza su smješteni topovi koji automatski pucaju na neprijatelje.**

Ono što najviše razlikuje igru od njenog prethodnika je prekrasna 3d grafika. Bujni zeleni brežuljci, kristalno plavo more i detaljne građevine i vozila samo su dio onoga što ćete vidjeti. I specijalni efekti su poboljšani, sada možete vidjeti vatricu na pogođenom vozilu ili trag dima iza vašeg projektila. Lošija strana svega ovoga su poprilično veliki hardverski zahtjevi (da, trebate imati i 3d ubrzivač). I pozadinska glazba i zvukovi su također odlični, izravno uvode u akciju.
Ulazeći sve dublje u misije, na raspolaganju će vam biti 6 vrsta vozila: dva različita tenka, Humvee, helikopter, zrakoplov i brodić. Dakako, svi oni imaju svojih prednosti i mana, a njihovom dobrom kombinacijom pobijedit ćete sve neprijatelje. Kad jednom prijeđete sve single player misije (30-ak ih je i sve su vrlo lijepo napravljene), nećete ih poželjeti ponoviti. Iako je računalni protivnik dosta dobar, najviše ćete uživati igrajući protiv prijatelja. Istodobno se može sukobiti 16 strana preko Interneta ili LAN mreže, a na jednom računalu može igrati čak četvero (split-screen) igrača, što će igru učiniti zabavnijom.
Jedini veći propust u igri je sučelje. Programeri su ga pokušali napraviti posebnim, ali su očito pogriješili. Trebat će vam bar deset minuta da skužite kako pokrenuti igru i namjestiti neke opcije. Normalno, kad to jednom svladate, neće biti nikakvih problema.

Ako niste igrali original, vrijeme je da se pridružite i okušate u igri koja će vam se na prvi pogled učiniti drugačijom od svih koje ste dosad igrali, a opet vrlo poznata i ugodna od samog početka. Ako ste ljubitelj originala, i u ovoj vas igri očekuju još veći izazovi na ogromnim mapama, zanimljiva vozila i odlična vizualna poboljšanja.

**"Prekrasna grafika i zvučni efekti uvlače vas u samo središte akcije..."**

**Mario Bošnjak**



Ovo sučelje definitivno nije user friendly

**OCJENA**

**Zabavna igra dobre grafike, ali brzo dosadi igrate li sami**

**81 %**



Jeste li ikada jašili na "šrafncigeru"?

# GUBBLE 2

**Actual Entertainment / Actual Entertainment**

Bilo mi je teško povjerovati, ali je stvarno istina: glavni cilj ove igre je proputovati na golemom odvijaču (po naški, šrafncigeru) preko cijelog nivoa odvijajući vijke, dakle šarafe. Kome je god na pamet pala ovakva, u najmanju ruku, nemoguća ideja ili je nevjerojatno maštovit ili je u tom trenutku imao vrlo ozbiljan napad delirium tremensa. Tek toliko da se zna. Nakon skromnog uvodnika koji će vas dočekati po učitavanju igre, a sadrži opcije New Game i Quit Game (dobro, pretjerujem, postoji i Help), sigurno nećete mnogo očekivati. E, pa toliko ćete i dobiti. Sad vam je jedini spas vratiti se u daleku prošlost i zamisliti da su vam 4 godine u čemu će vam pomoći vremeplov što ćete ga dobiti uz originalnu igru... Jedino uz takvu metamorfozu moći ćete uživati u više nego jednostavnom izometrijskom prikazu nivoa. Po svakom ćete se nivou moći kretati (čak!) na sve četiri strane, ali samo po unaprijed određenoj stazi (zidiću). Nailazit ćete na prepreke i neprijatelje koji će vas pokušati spriječiti da dođete do *šrafncigera* za kojim toliko žudite. Zvučna je podloga (namjerno ne kažem glazba) već klasično iritantno piskutava pa nemate li čelične živce, preporučujem da je odmah isključite.
No, dobro, nećemo biti baš tako okrutni, reći ćemo da je vaš mali ljubičasti lik koji vozate čak i simpatičan, a jednostavna grafika djeluje glatko, čak se ispod objekata pojavljuju i sjene (opla!), tako da niste osuđeni baš na potpunu propast. Zaključak: ako stvarno nemate nikakvog pametnijeg posla, zaigrajte Gubble 2.

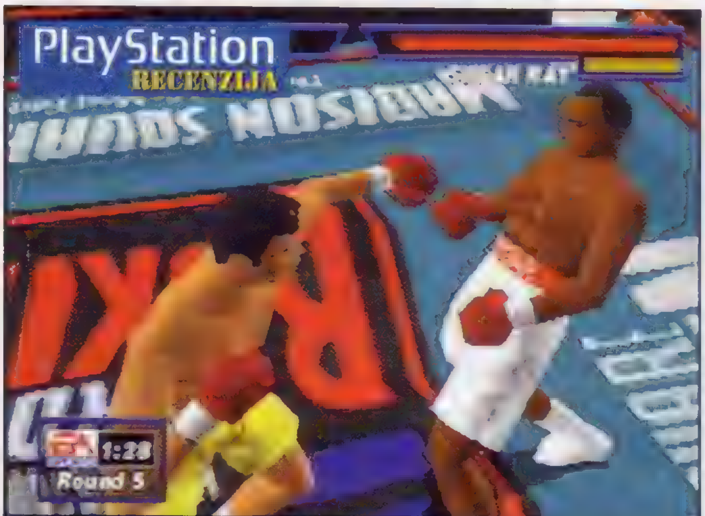
**Kristina Jeren**

**OCJENA 60%**



Budi cool, budi Gubble!

# KNOCKOUT KINGS




Igra nije previše složena, ali je potrebna velika vještina da bi se ovakvi udarci mogli kvalitetno izbjeći i iskoristiti u vlastitu korist

**"Knockout Kings je dokaz da na PSX-u može postojati dobra borilačka igra, a da se ne zove Tekken"**

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | EA Sports |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PODRŽANI HARDVER | Memory card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | standardni |
| PLATFORME | PSX |

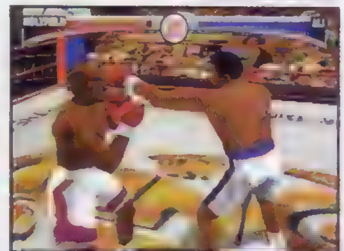
**Boks je u posljednje vrijeme vrlo popularan. Je li zbog velikog dvoboja našeg Željka Mavrovića, našeg ponosa, i Lennoxa Lewisa koji smo s nestrpljenjem očekivali ili se ovaj sport uistinu vraća, ne znam, ali činjenica je da Knockout Kings izlazi u pravom trenutku.**

*Knockout Kings* je prvi virtualni boks kojeg je potpisao sportski gigant *Electronic Arts* koji nas je navikao na iznimne sportske simulacije. Naravno, ni ovaj puta nije razočarao. Iako nisam vidio mnogo boksačkih igara, moram priznati da mi se *Knockout Kings* na prvi pogled dopao. Prezentacija je uobičajeno dobra, ali što je još bolje, igra je neobično igriva i zabavna

*Knockout Kings* je jednostavan i pristupačan. Komande se svode na nekoliko udaraca i njihovu kombinaciju pomoću tipke za posebne udarce. Osim toga, tu su još i blokovi i prekršajni udarci u bubrege i slično. Tipke za promjenu garda iz visokog u niski nalaze se na L1 i L2, što je vrlo pregledno, a za navikavanje vam je potrebno svega pet minuta. No, bez obzira koliko to izgledalo jednostavno, igra je dosta složena jer je to prava simulacija boksa u kojoj jednostavno ne možete šaketati naokolo nadajući se pobjedi, pogotovo odlučite li se boriti protiv nekog starijeg majstora za čiju je uporabu imena *Electronic Arts* odvojio poprilićnu svotu. Možete igrati samo dvoboj ili početi otpočetka - izgraditi karijeru i izgled svom igraču, sve od stava pa do oblika lica i dužine kose. Sintetički su protivnici dosta dobri pa ćete morati dosta vježbati želite li osvojiti naslov. Najbolje je u tu svrhu iskoristiti prijatelje i poznanike jer je igra protiv živih protivnika nešto najbolje što *Knockout Kings* nudi

Ljubitelji tipičnih šora neće se pronaći u ovoj igri, mali broj poteza i previše taktiziranja neće ispuniti njihova očekivanja Ako, pak, volite boks, nemojte uopće razmišljati, nabavite ovu igru i nećete požaliti. Savršena nije, ali treba uzeti u obzir da je to ipak prvi boksački naslov, ta sjetite se kako je izgledala prva *FIFA*. Sljedećih nas godina zacijelo očekuje mnogo boksačkog veselja.

**Dario Rakovac**



Svaki je od licenciranih boksača zadržao svoj specifični stil borbe. Pokušajte igrati s Aliem ili Marcianom i vidjet ćete razliku

**OCJENA**

Naslov koji obećava, ali je namijenjen uskom krugu ljudi

**85%**

# HEROES OF M&M 2 GOLD



Ovdje slijedi prijepis iz starog teksta za M&M2.

**INFO**

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | New World Computing |
| IZDAVAČ | 3DO Interactive |
| MIN. KONFIGURACIJA | P90, 8 Mb |
| NAŠA PREPORUKA | P133, 32 Mb, Suicidalna tendencija |
| 3D PODRŠKA | nein |
| MULTIPLAYER | LAN, Modem, Internet, Serail Cable |
| PLATFORME | PC |

**Heroes of Might and Magic je bio i jest izvrsna igra, to ne možemo poreći. U redu: grafika je za poginuti, ali na kraju krajeva, riječ je o turn based strategiji. No, to ni u kojem slučaju nije razlog da proizvođač ponovno spakira istu igru u novu kutiju i pokuša je podvaliti kao nov proizvod. Lokalna naiva možda i nasjedne te je kupi, misleći kako je riječ o željno očekivanoj trojki, no s obzirom da je (bar se nadam) većina čitatelja Hackera pismena, smatram da ni to neće ići.**



Još jedna mapa iz stare igre.

**..stopostotna činjenica je da će se igra prodati barem u tisuću primjeraka...**

O čemu je ovdje zapravo riječ? Ukratko: ni o čemu! Sve se svodi na uzimanje dviju ekspanzija Heroesa, dodavanje "novih" 25 mapa (dovraga, gdje li sam to već čuo?) i snimanje svega toga na CD. Uhuh..mogao bih biti tužen za ovo: upravo sam odao osnovni kod ovog multimedijalnog remekdjela. Ma, majku im...teže od ovoga bilo bi napisati batch komandu. Samo zamislite koliki nemar i prkos imaju ti ljudi kad nam uvaljuju ovakav komad smeća. Naravno, stopostotna je činjenica da će se igra prodati (element kaosa) barem u tisuću primjeraka. ali, na kraju krajeva, prognoziranje i nije moj posao. No, kao što to obično i ide, posvetimo sljedeći paragraf novostima u Heroes of Might and Magic 2 Goldu, a njih je, vrlo malo. Tu su, kao što sam i spomenuo, dva osnovna scenarija, dvadesetak mapa za multiplayer stari engine, stara čudovišta, stara oružja i stare čarolije To je uglavnom to. Lopovi! Da vidim..word count je....1800 znakova...treba još malo, dakle. Ok...flashback. Onima koji su čuli za Heroes 2 bit će poznat renomirani i vrlo jednostavni interface ove izvrsno iskoncipirane turn based strategije u kojoj vodite nekoliko heroja koji skupljaju iskustvo i čarobne predmete pokušavajući iščistiti mapu od zlata i protivnika. Vrlo jednostavno i zarazno, ali ne dovoljno da biste prepakirali istu igru u drugu kutiju gotovo godinu dana nakon izlaska originala. Sramota.

Prva i posljednja stvar koju mogu upisati kao zaključak je kratka i ciljana misao: ova igra ne zaslužuje recenziju.

**Damir Rukavina**

**OCJENA**

Snimiti dvije igre na jedan CD: takvo remek-djelo može složiti i redakcijska čistačica.

**2%**

# O.D.T.



Pazite da u borbi ne napucate kutije jer često eksplodiraju

| INFO | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | FDI |
| IZDAVAČ | Psygnosis |
| PODRŽANI HARDVER | Memory Card, Analog Controller |
| MULTIPLAYER | nema |
| PLATFORME | PSX |

**Psygnosis, poznat po vrlo dobrim i kvalitetnim igrama, ovaj nas je put uistinu razočarao. "Escape, Or Die Trying" (skraćeno O.D.T.) ne samo da konkurira za igru s najglupljim naslovom u povijesti, nego se i ostalim svojim (ne)kvalitetama bori za prestižno mjesto najlošije igre godine.**

Iako pljuvanje po igrama nije u mom stilu (to ostavljam nekim drugim HACKER-ovim recenzentima), ovaj put nisam mogao odoljeti jer se nikako nisam mogao othrvati razočaranju koje me obuzelo kada sam



Jedna od rijetkih stvari u igri riješenih na zadovoljavajući način je uporaba čarolija



Kao što je već i red, na kraju svakog nivoa dočekat će vas Boss, kojeg je mnogo teže pobijediti nego ostale neprijatelje

pokrenuo O.D.T. Nakon dobro animiranog, ali potpuno zbunjujućeg uvoda, slijedi odabir likova, vrlo loše animiranih, što nikako ne bih očekivao u ovakvoj igri. Tješeći se da će poslije, u igri, biti bolje, pritisnuh start - i imao sam što vidjeti - ne samo da nije bolje, nego je još i gore! O.D.T. je igra u kojoj se ružni likovi kreću po izrazito "nezaglađenom" krajoliku. Dodatni šok doživjet ćete pokušate li svoj lik dovesti na neko određeno mjesto. Kao i sve moderne igre, O.D.T. rabi i analogne kontrole, ali su one vrlo neprecizne i preosjetljive za izvršavanje radnji kakve su hodanje po ravnoj crti, izbjegavanje zamki ili precizno skakanje. Uobičajene, pak, kontrole, spore su i neprikladne za ugodno kretanje. Da se to dogodilo u igri gdje brzina i preciznost kontrola nisu od presudnog značenja, to bi još i bilo podnošljivo, ali O.D.T. je arkadni Tomb Raider klon - igra u kojoj su skakanje preko ponora, izbjegavanje zamki i brzo snalaženje u 3D okružju najvažnije radnje

Priča koju kroz igru otkrivate nije vrijedna pozornosti, a jedino su magije koje vaš lik može rabiti solidno napravljene. Naime,

**Da bismo uopće imali volje proučavati ideju, od igre se zahtijeva i prvoklasna dorađenost**

osim različitih oružja, na raspolaganju su vam i različiti magični efekti, grafički dobro prikazani i lagani za uporabu.

Sve u svemu, igra O.D.T. je upropaštena lošom izvedbom, a da je sve i bilo bolje dorađeno, ne bi "pobrala lovorike". Likovi različitih sposobnosti i osobina novost su u 3D arkadnim avanturama ovog tipa, ali ne tolika da bi ova igra bila spašena od zaborava

**Berislav Jozić**

**OCJENA**

**Igra koja je mogla mnogo bolje proći da nije tehnički katastrofalna!**

**35%**

# MADDEN NFL 99




Spektakularni okršaji kakve vidimo na tv isječcima držat će vas neko vrijeme uz igru

| INFO | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | Electronic Arts |
| IZDAVAČ | Electronic Arts |
| PODRŽANI HARDVER | N/A |
| MULTIPLAYER | Multitap, Standardni |
| PLATFORME | PSX |

**Volite li američki nogomet? Spadate li među rijetke koji su na ovo pitanje odgovorili potvrdno, imate sreće. Electronic Arts je ponovno oduševio sve poklonike ovog sporta stvorivši još veću, bržu i ljepšu igru. Novo je izdanje prepuno novina i unapređenja standardnih značajki, što jamči još izazovniju i, dakako, zabavniju igru.**

Američki je nogomet još jedna od onih tipično "njihovih" stvari koje Europljani teško shvaćaju. Hrpa nabildanih luđaka trči za loptom i nastoje potrgati jedni drugima noge i kičmu ne bi li dotrčali do kraja igrališta i osvojili bod!? Čini li vam se to normalnim? Ipak, Ameri su ludi za svojim nogometom pa nas EA Sports



Veći dio igre otpada na planiranje akcija koje sada možete i sami kreirati

**"Ono u što jedino možete biti sigurni je da ćete se nauživati Dual Shock efekata"**

svake godine razveseli još jednim naslovom, a u Hackeru se obično izvlači slamka koja odlučuje tko će ga opisati

Krenimo s novostima. Standardna je značajka čitave ovogodišnje serije tzv. one button mode koji vam jednim pritiskom tipke omogućuje da se nađete u igri pojednostavljenih pravila. No, ako poznajete igru i željni ste izazova, novi Madden uključuje pravi managerski mod gdje možete voditi svoju omiljenu momčad kroz svih petnaest sezona. Možete kupovati i prodavati igrače i brinuti o financijama, a kada počne tekma spustiti se na teren i igrati. U igri je impresivno izmodelirano čak 30 stvarnih terena. a igrači na njima su realniji nego ikad. Svaki se sastoji čak od 300 poligona, što dopušta različite izraze lica i dimenzije. EA se posebno hvali umjetnom inteligencijom koja tijekom igre predviđa vaše poteze prilagođavajući se vašem načinu igranja. Ukratko, za ljubitelje san svih snova

Koliko je sve to zapravo dobro, teško je reći. U Americi će ovaj naslov biti razgrabljen, ali u nas?! Meni osobno ne predstavlja ništa posebno igra u kojoj se igrači postave jedni naspram drugih, korisnik izabere jednu od sijaset ponuđenih kombinacija, netko baci loptu, dođe do malo komešanja i puf - eto vas opet na podu i na početku. Smatrate li to zabavnim - samo naprijed

**Dario Rakovac**



Još samo par metara...

**OCJENA**

**Prezentacija i sadržaj su vrlo kvalitetni, ali sama igra jednostavno ne prolazi na ovim prostorima.**

**75%**

## UKRATKO

### EZ - KILL

Ako rabite ICQ i često zapitkujete druge o svemu i svačemu, kako nekoga "srušiti", kako pokrenuti neki program, malo pripazite. Ako vam netko slučajno pošalje neki program koji služi za rušenje ICQ-a i tako to, mogli biste dobiti Ez - Kill.Ez - Kill je zapravo trojan koji bi na prvi pogled trebao služiti za rušenje ICQ-a i zvati se ICQ Melt Down, ali to je program koji vam nakon upisa neke IP adrese i pritiska na gumb Start počinje brisati windows\system direktorij, a tek kada je sve fino obrisano, program javlja što je učinjeno.Undelete i slične naredbe ne pomažu, nakon restarta gotovo je s Windowsima, slijedi ponovno formatiranje diska i ponovno kopiranje sustava. Ako vam se to dogodilo, to ste i zavrijedili, jer tko pod drugim jamu kopa (najvjerojatnije je grobar) sam u nju upada. Nekog ste htjeli srušiti preko Interneta, ali umjesto toga vam je obrisan windows\system direktorij? Tako vam i treba, bolje da ste se posvetili nekom pametnijem poslu, primjerice, igranju Half-Lifea.



Ni pod razno nemojte [illegible]

### ŠTRAJK NA INTERNETU

U Nizozemskoj se svi bune kako im pošta naplaćuje previelike cijene za pristup Internetu (znamo kako je to, zar ne?). A da ne bi ostalo samo na tome, 1.1.1999. svi nizozemski siteovi su imali crnu stranicu bez teksta. Ako vas zanima, službene stranice štrajka su na http://www.nlweb.net. Nizozemska pošta se boji hakerskih napada jer je ondje poprilično raširena hakerska "scena". Rješenje će pokazati vrijeme.

# Sigurnost na Netu

**Danas kada vlada neko cyber-ludilo, sve se više pitamo kako zaštiti svoje podatke i privatnost. Najveći je problem opća globalizacija, koja nam omogućuje da budemo bilo gdje u određenom vremenu**

PIŠE **Goran Račić**

**Zamislimo to kao mogućnost teleportacije. Mogli bismo počiniti savršeni zločin, teleportirati se negdje, ubiti nekoga i teleportirati se natrag, i to sve u nekoliko sekundi. Srećom, ne postoj savršen zločin (samo onaj koji još nije riješen).**

Tako je i u cyber-svijetu. Mogućnost povezivanja na neko udaljeno računalo je postojala još u vrijeme dok je internet bio u povojima, a nazivala se telnet. I danas je on još uvijek u uporabi i još će dugo biti, ali danas smo mi djeca Windowsa i tate Billa i volimo prozore i našeg miša, desni klik i ostale krasote - svi rabimo gotove aplikacije pa smo čak i onaj tamni dio interneta prebacili u prozore.

## BO

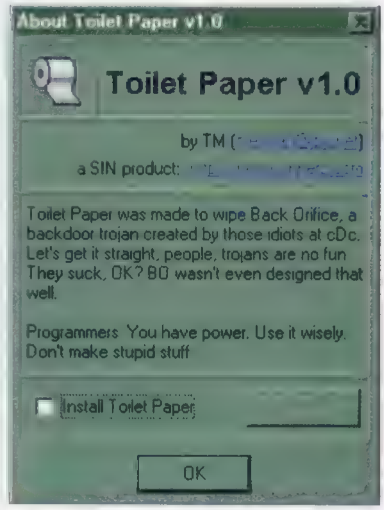
Svi smo čuli za Back Orifice (BO) koji još uvijek hara Internetom, no sada smo se naučili braniti od njega; njime još jedino bake plaše unučiće



Sučelje BO-a ljepše nego ikad prije

kad su zločesti (Došel bu ti Bek Orifis ak' ne buš papal kelj...). Ali tu nije kraj, to je samo kraj početka.

Sam BO ima 52 (!!!) funkcije i radi po načelu Remote Administration Systema, što znači da posjeduje mogućnost povezivanja na udaljeno računalo i preuzimanje kontrole nad njim, nešto slično kao Nortonov PC Anywhere, samo što BO ne instalirate svojevoljno. BO ima dosta osnovnih opcija, sjećate se, čak 52, ali se bez problema može "nadograditi" sa svojim plug-inovima koji mu povećavaju mogućnosti barem za 100% (jedan od zanimljivijih plug-inova je serija Butt plug-inova koji se rabe ako je korisnik priključen na Internet 24 sata na dan da bi se sa korisničkog računa slali mailovi na određene adrese s određenim sadržajima). Trenutačno je BO u verziji 1.2, ali stalne nadogradnje se očekuju, a s njima i nove mogućnosti. Ponovimo još jednom za one koji ne znaju: BO se instalira tako da se na računalu nad kojim želite preuzeti kontrolu pokrene Boclient.exe koji se nakon toga automatski obriše, ali se upisuje u registry i pokreće se svaki put kad i Windowsi. Po defaultu se spaja na port 31337 i na disku stvara datoteku koja se zove windll.dll, a nalazi se u /Windows/System direktoriju. Pokušajte sa find naredbom i ako nađete taj file, čestitam, imate BO. File slobodno obrišite. ALI, kao i uvijek ima toga još, to je po defaultu. Današnja se verzija BO-a može povezati na bilo koji port i stvoriti datoteku bilo kojeg imena, a ne samo windll.dll.Tvorci antivirusnih programa su i tome stali na kraj, sada se BO bez problema pronalazi i uklanja s vašeg računala. Ali ne bore se samo antivirusne kompanije protiv uklanjanja BO-a s vaših računala, tu su uskočili i neki ljudi sa strane kao Messiah, član Sinnerza, koji je napravio mali program nazavan Toilet Paper (da, da malo




Toilet Paper 1.0 u akciji

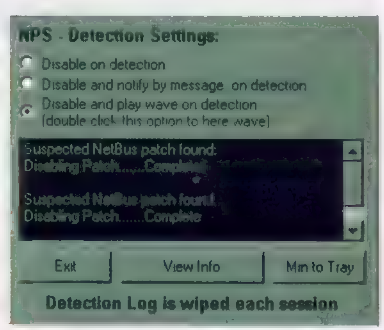
čudan naziv, ali programeri su malo ekscentrični), koji "čisti" BO bez problema. Umalo zaboravih, BO se može skinuti sa... (dobra fora).

## NetBus

Super, riješili ste se BO-a, opet ste sigurni i sretni. Sorry, think again, tu je NetBus. NetBus je sličan proizvod BO-u, samo je jednostavniji za uporabu, nije tako razoran i ima manji broj komandi. Ima oko 21 funkciju, od čega je 15-ak bezopasnih, otvaranje i zatvarenje CD-Roma, slušanje zvukova, postavljanje pointera miša na određene kordinate, ali onih nekoliko preostalih nije baš bezazleno: brisanje fileova (ne hvala), keylogger, izvršavanje aplikacija, port scanner...

NetBus je u tekućoj verziji 1.7, ali autor najavljuje i dalji razvoj NEtBusa, koji će, kako kaže, postati jedna dobra i snažna aplikacija. Autor NetBusa je stanoviti Carl-Fredrik Neikter.

Uporaba NetBusa je jednostavna: pokrenite Patch.exe koji dolazi u paketu s GUI-em za NetBus na računalu koje žalite napasti i on će se instalirati i skriti.




NPS je pouzdan i brz remover glasovitog NetBusa

## STRUČNI ŽARGON

**TELNET**
protokol kojim se povezujete na udaljeno računalo rabeći njegove resurse

**PC ANYWHERE**
Symantecov program koji vam omogućuje povezivanje na neko računalo i preuzimanje kontrole nad njim. Rabi se za povezivanje putem modema, lokalnih mreža i interneta

**KEYLOGGER**
program koji prati što se "tipka" na računalu bez znanja korisnika i zapisuje sve u posebne fileove (najčešće tekstualne datoteke). To je najrasprostranjeniji način krađe različitih lozinki

**PORT SCANNER**
program pomoću kojeg ćete saznati koji se portovi na ciljanom računalu rabe. Često služi kao podloga za hakerske upade u računala

## UKRATKO

### NEŠTO JE PREŽIVJELO

Uslijed sve češćih napada, rušenja servera, hakiranja web stranica i ostalih hakerskih radnji, pomislili ste da je izumrla stara škola hakera. Ne, ne, ipak je je preživjela. KrOme Corp je pokrenuo stranice koje govore o staroj školi hakera koji su imali (i još imaju) hakersku etiku. Oni osuđuju "mlade vandale" koji svoje znanje rabe u destruktivne svrhe. Stara škola je hakerski posao shvaćala kao umjetnost baratanja informacijama i kao želju za stalnim učenjem novoga, a ne kao još jedan medij za stjecanje statusa i osobne koristi.

### SUĐENJE PONOVNO ODGOĐENO

Jednom od najrazvikanijih hakera današnjice, Kevinu Mitnicku, suđenje je ponovno odgođeno.Sa 19.1.1999. pomaknuto je na 20.4.1999. zbog vremena potrebnog za prikupljanje goleme količine podataka (optužen je čak za 25 kriminalnih radnji). Provalio je u mnogobrojne sustave, čak i u nekoliko velikih, kao što su Motorola, Nokia, Novell, Sun Microsystems, ministarstvo obrane SAD-a... Internet stranice na temu oslobodimo Mitnicka možete naći na http://www.kevinmitncik.com

### NIZOZEMSKI SVEUČILIŠTE ZABRANILO ICQ

Kao što svi znamo, ICQ baš nije najsigurniji proizvod za komunikaciju među računalima. Štoviše, najviše BO-a je dobiveno preko njega. Nizozemski Tehnološki fakultet Tudelft je zabranio bilo kakvu uporabu ICQ-a na svojim računalima strahujući za sigurnost svog sustava. Preko ICQ-a se mogu raditi čuda, a i sam koncept prenošenja fileova preko ICQ-a predstavlja dodatnu opasnost.

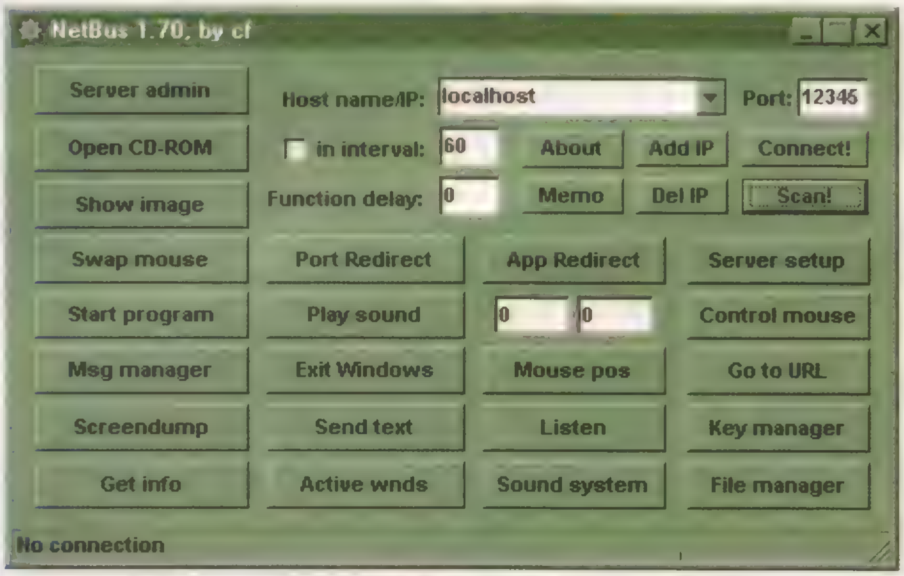
### DAJ MI LAPTOP I UKRAST ĆU TI AUTO

Kupili ste novi auto koji se otključava pomoću privjeska na ključevima, vozite bendžolu?!?Imate kilu alarma koji prorade kada komarac prd... ovaj kihne? Naivci. Danas vam više ne treba cigla ili pajser da biste razvalili šajbu i ušli u auto, dovoljan vam je laptop s ugrađenim infracrvenim senzorom i nešto malo softvera i za 10-ak sekundi možete imati elektronsku kopiju "ključa" koji upravlja centralnim zaključavanjem. To je otkrio Lars Sфrensen, novinar PC Worlda, kada je pomoću svog Palm Pilota upravljao televizorom i ostalim elektronskim napravama u kući.




Izgled NetBusovog port scannera u potrazi za novim žrtvama)

Pri pokretanju imate nekoliko opcija za to i mogućnost uporabe passworda, tako da se nitko drugi ne može spajati na željeno računalo bez vašeg dopuštenja.Osim toga, možete odlučiti hoćete li se instalirati na default port (12345) ili na neki drugi. I sada ste spremni. Pokrenite NetBus.exe i dobit ćete sučelje koje ćete rabiti bez problema. NetBus se može rabiti na našim prostorima učinkovitije nego BO baš zbog njegovog port scannera. Svaki put kada se nanovo spojite na Internet, vaš IP se mijenja pa tako, ako netko ne zna vaš IP, postavit će port scanner da traži određene IP brojeve, od toga i toga do toga i toga, i određeni port (to je onaj na koji se instalira patch.exe, default 12345). Kad ga nađe, NetBus će vam to javiti pa se možete bez problema spojiti i početi terorizirati nedužne ljude. Kao i kod BO-a, i tu su antivirusne kompanije našle lijeka, NetBus se može sigurno otkloniti s vašeg računala. Kao i u prethodnom slučaju, ni pravi hakeri ne dopuštaju da se tako nešto nađe na Internetu - sastavili su NETBUS PROTECTION SYSTEM! v1.6 koji bez problema otklanja NetBus.

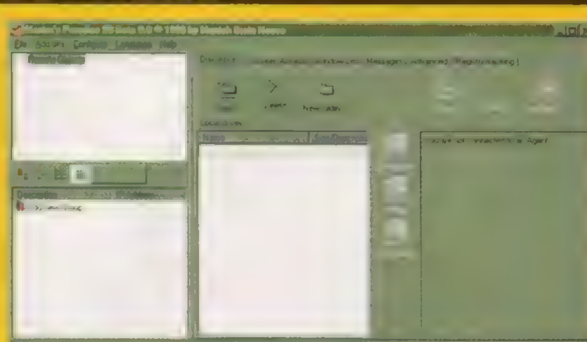



NetBus ima jednostavno sučelje koje bez problema može postati oružje destrukcije

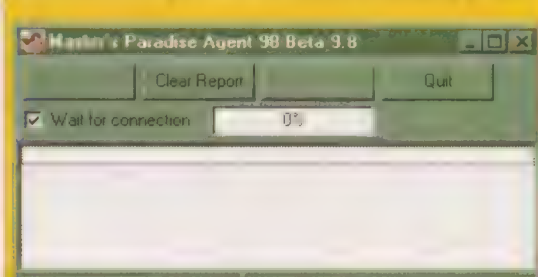
## MASTER'S PARADISE

Dobro, saznali ste za NetBus i za BO, ali to je samo vrh sante s kojom se možete svaki čas sudariti i neslavno potonuti, nešto kao Titanic, samo što će biti manje žrtava, vi i vaše računalo (kad smo kod toga, još uvijek nisam pogledao taj filmić, ali ima vremena).

Master's Paradise je prava aplikacija za rad na udaljenom računalu. Postoje čak dvije vrste na dva jezika (njemačkom i engleskom). Prva bi bila ona kod koje znate da netko upravlja vašim računalom jer mu vi pokrećete agent koji onda onaj drugi rabi. Druga je ona koja i bez vašeg dopuštenja rabi sve resurse vašeg računala.GUI Master's Paradisea je bogat, uključuje svaku sitnicu, od popisa programa koji se pokreću s Windowsima pa do ekrana koji korisnik trenutačno gleda. E sada, nisam siguran postoji li kakav antivirusni program koji prepoznaje Master's Paradise. Ali, opet su se za to pobrinuli ljudi s druge strane zakona, izbačen je Cleaner 19d koji čisti 15+ trojana. Osim njega, postoji još pokoji sposoban očistiti nepoželjen sadržaj na vašem disku. Ali o tome drugi put.



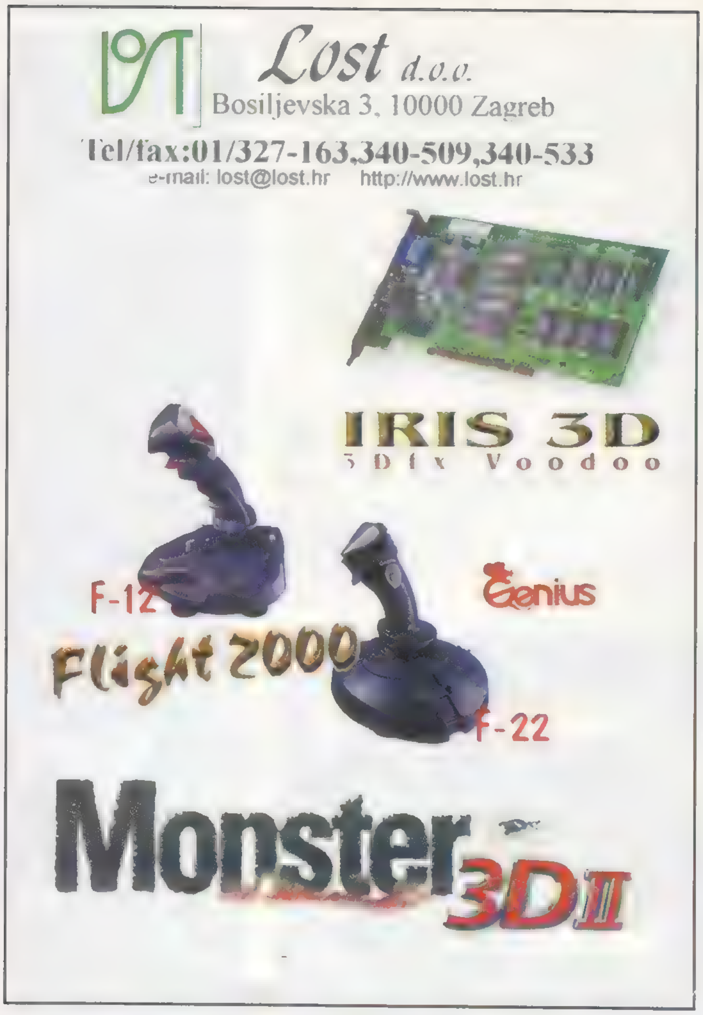
GUI MP-a




Agent koji rabi Master's Paradise



Cleaner u akciji)



Lost d.o.o.
Bosiljevska 3, 10000 Zagreb
Tel/fax:01/327-163,340-509,340-533
e-mail: lost@lost.hr http://www.lost.hr
IRIS 3D
3Dfx Voodoo
Genius
F-12
Flight 2000
F-22
Monster 3D II




MT UREDSKA OPREMA
ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22,
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR,
Lipavska 17, Tel. 023/261-084
E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
http://www.ador.hr/mt
HEWLETT PACKARD
• PISAČI • TONERI •
• INK JET PUNJENJA • PRIBOR •
COMPAQ
• RAČUNALA •
• MULTIMEDIJA •
FUJITSU
• PISAČI •
NOKIA
• MONITORI •
Canon
• PISAČI • TELEFAX •
• KOPIRNI STROJEVI •
Panasonic
• TELEFONI • GSM • TELEFAXI •
• DIGITALNE I ANALOGNE KUĆNE CENTRALE •
KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS




EDINKOM
ABIT
PENTIUM II CHAINTECH 5 AGM, 512 AGP
PENTIUM II 300 MHz MMX, 32 MB DIMM
HDD 3,2 GB WD, FDD 3,5" TEAC
VGA 2 MB S3 TRIO 3D AGP, 15" ADI E-44 COLOR
BTC HR TASTATURA WIN 95 HR, MIŠ + PODL
24 X HITACHI CD ROM, 16 BIT YAMAHA
ZVUČNA KARTICA, 120 W ZVUČNICI
MINI TOWER ATX KUĆIŠTE,
5.855,-
Sve cijene su u kunama sa uključenim PDV-om.
ODAJA NA KREDITNE KARTICE I ČEKOVE GRAĐANA
EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel: 6147 000 fax:6147 222
e-mail: edinkom@zg.tel.hr ULR: http://www.edinkom.com
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017
"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 ( PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)




InfoLAB
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
u najsuvremenije Celeron,
PENTIUM 2 sisteme
najnižim cijenama.
CD ROMove, soundblaster,
RAM, HDD, VGA
Najjeftiniji
kvalitetniji
Pentium166 Cyrix,16MB HD2.1GB,S3 2339kn
Pent.300M2 Cyrix,16MB HD2.1GB,S3 2539kn
P-II,Celeron 266MHz,Agp 2.1GB, 32MB 3099kn
P-II,Celeron 300MHz,Agp 2.1GB, 32MB 3169kn
Pent.II,333 32 MB, AGP HD2.1GB,S3 4399kn
Pent.II,400 64 MB, ATX HD4.3GB,BX 8599kn
PC Kasa sa pisačem i ladicom 5699kn
Monitor 14" LR, digital NI,1024x768 1029kn
Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1289kn
Monitor 17" 1600X1280, NI, digital 2159kn
Voodoo 3D FX, acc,4MB za igre 549kn
Scanner A4 Color, 30bit stolni, full 529kn
Riva TNT AGP, retail 8MB, 128bit 999kn
Fax/Modem Voice 56.6K int., PCI !! 359kn
Voodoo 2 3DFX, 8MB PCI,ubrzivač 829kn
Kompjutorski VOLAN sa papučicama i joystickom profesional sa držačem za sve vrste simulacija
879kn
KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om.

HACKER & CONTINENTAL FILM ZAGREB•CROATIA te nagrađuju

# ima nešto u vezi mary



**Pitanje:** Kako se zove film u kojem je Cameron Diaz glumila uz Jima Carreya?

**Hint:** Film je prepun kompjutorskih efekata, posebno onih koji se bave izobličavanjem njegova lica.

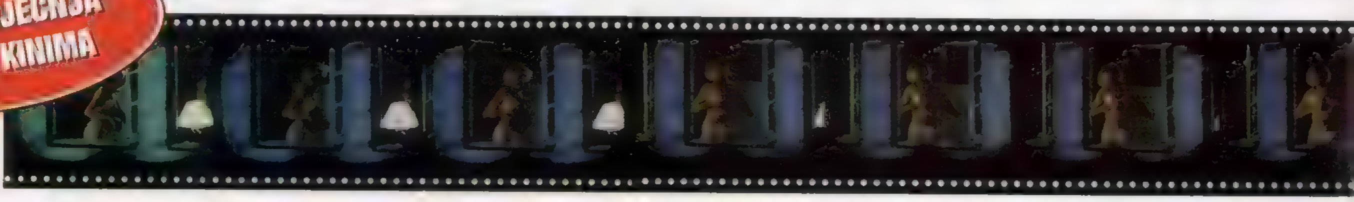
Sretne dobitnike nagrađujemo filmom *Moj dečko se ženi* u kojem glumi Cameron Diaz i goodiesima iz filma *There's something about Mary.*




Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije:
*Janus-Lingua d.o.o. (za N.I. Cameron Diaz), Petrinjska 11/IV, Zagreb*

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 25. 1. 1999.
Imena sretnih dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju Hackera.
Urednikova odluka je konačna.

OD 14. SIJEČNJA U SVIM KINIMA



HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

# There's Something About Mary

**GLAVNE ULOGE** *Cameron Diaz, Matt Dillon, Ben Stiller*
**REDATELJ** *Peter & Bobby Farelly*
**TRAJANJE** *119 minuta*
**ŽANR** *komedija*



Upoznajte Ted Stroehmanna (Stiller). On je totalni gubitnik. Pa iako stalno nesretan u životu, jednom mu se osmjehnula sreća - u ljubavi; naime, upoznao je Mary Jenson (Diaz) koja ga je pozvala na njihovu maturalnu zabavu. Sve je išlo savršeno do incidenta radi kojeg je završio u bolnici a koji vam neću prepričati jer ga morate vidjeti, samo ću reći da je bizaran. Ubrzo nakon toga završila je škola i Mary se odselila s roditeljima na Floridu... No, Ted je nije zaboravio. Iako je prošlo desetak godina od one sramotne maturalne večere, još uvijek zadrhti kad je se sjeti. Stoga unajmljuje privatnog detektiva da je pronađe. No problem je u tome što je detektiv Healy (Dillon) patološki lažov, a k tome se i zaljubio u Mary. Ljubavni trokut je stvoren. Natjecanje za Marynu naklonost počinje kada Ted sazna da mu je Healy lagao i da pokušava oteti Mary. Dodatne komplikacije se stvore kada Mary sazna da je Ted unajmio HealyJa... Zaista ima nešto u toj Mary, nešto što u svakom muškarcu kojeg sretne probudi lovca. Koji će je prvi uloviti?





U kinima od 14.01. 1999.

Ovaj film je nečuven, bezukusan, lud, razuzdan.... Ovakvi komentari na račun braće Farelly, tvoraca ove i sličnih ludih komedija, *Glup i gluplji* te *Kingpin*, ne dolaze od kritičara, nego od ljudi koji su film stvarali! Ben Stiller (Ted), koji izvuče deblji kraj u većini filmskih gegova, kaže: *"Neki će ljudi biti potpuno uvrijeđeni ovim filmom, dok će ga drugi pak veličati jer je prikazao neke stvari koje nitko prije nije, i koje su potpuno bezukusne* (sjeti se teksta dok gledaš scenu s gelom za kosu...). Cameron Diaz, opojna Mary, komentira: *"Peter i Bobb prelaze sve granice u ovom filmu, što je nečuveno i totalno jedinstveno."* Kada su Farellyji bili upitani misle li da su i u ovom filmu prešli tanku liniju koja ih odvaja od vulgarnosti, Peter je odgovorio: *"Mi zapravo živimo na drugoj strani, znači, mislite jesmo li se koji puta vratili na normalnu stranu? Ne.*



Očekuje vas mnogo smijeha, mnogo crnog humora, zgodna i zavodljiva Mary i dvojica muškaraca koji je žele samo za sebe. Pripremite se na smijeh do suza, u kinima od 14.11.1999.

P R E P O R U Č U J E M O N A V I D E U

# Big Hit

**U svim videotekama!**

**GLAVNE ULOGE** *Mark Wahlberg, Christina Applegate*
**REDATELJ** *Che-Kirk Wong*
**TRAJANJE** *93 minute*
**ŽANR** *komedija*

Veliki pogodak prati profesionalne i ljubavne avanture Mela, opsjednutog ubojice koji zajedno s kolegama upada u hrpu problema. Ono što se činilio kao jednostavna i brza vikend-otmica, postaje veliki problem kada saznaju da je žrtva kći bogatog industrijalca Keiko, ali i kumče njihovom šefu Parisu! Mel postaje tražen. Kao da to sve nije dovoljno Melova ljubavnica zbriše s Melovom krvavo zarađenom lovom, a u posjet mu dođu zaručničini roditelji (koji ga ne žele za dečka njihove ljubimice Pam - Christina Applegate). Mel se našao u nezavidnoj situaciji - mora izbjegavati metke i zadiviti buduću punicu i punca. Melov brižno konstruiran život počinje se rušiti...



Ubojice su obično predstavljene kao usamljenici čija jedina zadovoljština proizlazi iz dobro obavljena posla. Njihovi životi su u savršenom redu, precizni i bez uobičajenih obiteljskih tegoba. U *Velikom pogotku* situacija je malo drugačija. Ponašaju se kao i svi drugi ljudi na sasvim običnom poslu. Žele bonuse nakon uspješnog posla, govore o odmorima i mirovini. Na kraju dana u omiljenom bircu ove ubojice bad-guysa postaju obični dečki. Mel je vođa grupe ubojica. Pati od kompleksa manje vrijednosti i samo želi da ga svi vole, no drugi koriste njegovu naivnost i iskorištavaju ga. Pogotovo žene. Chantel, Melova ljubavnica živi besplatno u njegovoj kući, troši njegove novce i kontinuirano razmišlja kako izvući još. Njen je plan maznuti mu što više love i pobjeći s ljubavnikom Sergiom. Melova, pak, prekrasna zaručnica Pam prebaci 50 000 dolara na račun svojih roditelja, koji su se potom odlučili osobno zahvaliti Melu i, naravno, izvući još love. I Melov ugovarač poslova, Cisco, iskorištava ga; daje mu najteže zadatke, ne isplaćuje mu bonuse i nemilosrdno ga podbada zbog situacije sa ženama. Mel toliko misli o tome kako da zadovolji druge da zaboravlja na sebe. Život mu se počinje raspadati.



U jednom ludom vikendu prepunom akcije to će se promijeniti!

## Star Trek 9



Bili smo na premijeri novih Zvjezdanih staza u Las Vegasu. Duduše, samo preko interneta, ali i to je nešto. Nove Zvjezdane staze su odmah po premijeri donijele najveći kinoutržak. Da vam ne pokvarimo zabavu spomenut ćemo samo da se Picard ovaj put morati suprostaviti federaciji, a bit će tu i fontane života, čudnih izvanzemaljaca i sličnih trekievskih stvari koje toliko volimo.



## James Bond 19



Sjećate se dobroćudnog djedice Q-a koji Jamesa Bonda prati u tehničkom dijelu njegovih pothvata pripremajući mu različitene gadgete koji mu olakšavaju obračunavanje sa zločincima. E, pa izgleda da je sljedeći James Bond : The World Is Not Enough posljednji za glumca Desmonda Lewelyna koji je pratio 007-icu kroz 16 filmova. Procurila je vijest da će Q-a zamijeniti neki novi glumac (ili čak glumica) koji će se zvati R, što je i logično jer je to sljedeće slovo nakon Q u engleskoj abecedi. Lewelyn trenutačno ima 84 godine, a prvi je put zaigrao 1963. u "Iz Rusije s ljubavlju". On je jedini glumac koji je igrao sa svim James Bondovima, od Seana Conneryja do Piercea Brosnana. Osim Brosnana i Lewelyna, u novom Bondu će dobru Bond-curu glumiti Denise Richards (Starship Troopers, Wild Things) a zločestu Sophie Marceau. Zanimljivo je da je ovo posljednji Bond, prema Brosnanovom ugovoru, a pitanje je hoće li ga produžiti. Snimanje počinje dok ovo čitate, a premijera se očekuje sljedećeg Božića.

## Snake Eyes

Uskoro će u naša kina stići akcijski film Snake Eyes Briana De Palma, redatelja Nemoguće misije, gdje glume Gary Sinise (Ransom) i Nicholas Cage. Film je specifičan po najdužem uvodnom kadru svih vremena, traje čak 20 minuta!! Zamislite koliko je muke i koordinacije potrebno za tako nešto. Inače, kadar je sniman SteadyCam tehnologijom, tj. kamerom koju tehničar nosi na sebi. Jedva čekam da to vidim, pretpostavljam i vi...



DVD PREMIJERE

# L. A. Confidential

| | |
|---|---|
| GLAVNE ULOGE | Kevin Spacey, Kim Basinger, Danny De Vito |
| REDATELJ | Curtis Hanson |
| TRAJANJE | 122 minute |
| TIP DISKA | SS-DL (jednostrani-dvoslojni) |
| ZVUK | Dolby Digital 5.1 |
| SLIKA | 2.35:1 |



*LA povjerljivo* jedan je od najboljih prošlogodišnjih filmova, osvojio je čak dva Oscara. Bez dlake na jeziku prikazuje početak glamoura Grada Anđela i čitave filmske industrije. Gusta mreža organiziranog kriminala, preprodaje droge i prostitucije caruje Los Angelesom, a u sve to itekako je upletena policija. Zanimljiv splet okolnosti spaja trojicu policajaca. Kada pomislite da se priča rasplela, pravi zaplet tek počinje. Hoće li pobijediti pravda ili organizirani kriminal? Svim filmofilima koji su već gledali *L.A. povjerljivo* na VHS-u savjetujem neka ga pogledaju i na DVD-u. Ne smiju se zaboraviti ni dodatni sadržaji po kojima je DVD specifičan...

**SPECIJALNI SADRŽAJI:**

*LA povjerljivo* je film s najviše dodatnih sadržaja dosad. Pošto je disk jednostrani sa dva sloja, neće ga trebati okretati da bi im se pristupilo. Na disku su uobičajeni dodaci, kao trailer za kino, podaci o produkciji itd. Posebnost su tri dokumentarca o snimanju te intervjui s tvorcima i glumcima, podaci o fotografiji te interaktivna mapa L.A.-a s opisom svih lokacija iz filma. Tu je i mogućnost gledanja filma bez dijaloga -glazboljubci, uživajte!



# The Rock

| | |
|---|---|
| GLAVNE ULOGE | Sean Connery, Nicholas Cage, Ed Harris |
| REDATELJ | Michael Bay |
| TRAJANJE | 131 minutu |
| TIP DISKA | DS-SL (dvostrani-jednoslojni) |
| ZVUK | Dolby Digital 5.1 |
| SLIKA | 2.35:1 |



Vrhunski akcijski filmovi uvijek su pravi audiovizualni doživljaj. Ovakav film s prekrasnom fotografijom i pažljivo izmontiranim višekanalskim zvukom iskorištava prednosti DVD formata do krajnjih mogućnosti. Milijuni života vise o niti kada ogorčeni odlikovani general američke vojske (Ed Harris – Abyss, Apollo 13, Truman Show) odluči s grupicom plaćenika ucijeniti SAD uništenjem Los Angelesa ne plate li mu 100 milijuna dolara. Za bazu svoje operacije odabire Alkatraz, čuveni zatvor na otoku u LA zaljevu. Jedina nada za spas je stručnjak za demontiranje bombi kojeg glumi Nicholas Cage i bivši misteriozni zatvorenik Alkatraza, jedini koji je ikada pobjegao, a glumi ga Sean Connery.

**SPECIJALNI SADRŽAJI:**

Ovdje je Hrid jako slaba: od specijalnih sadržaja ima samo interaktivni odabir scena.



# Blazing Saddles

| | |
|---|---|
| GLAVNE ULOGE | Gene Wilder, Cleavon Little |
| REDATELJ | Mel Brooks |
| TRAJANJE | 89 minuta |
| TIP DISKA | SS-SL (jednostrani-jednoslojni) |
| ZVUK | mono |
| SLIKA | 2.35:1 |



Iz radionice jednog od najgenijalnijih tvoraca parodija, Mel Brooksa, na DVD je došao Blazing Saddles, legendarna parodija na Divlji zapad , vrijeme zapadne groznice i gradnje pruge preko američkog kontinenta. Trasa željezničke pruge mora naglo skrenuti zbog neplaniranog živog blata i, po novom, prolazi kroz gradić Rock Ridge, što znači da će uskoro ondje porasti cijena nekretninama. Gramzivi graditelj željeznice, želeći se obogatiti, na različite načine želi otjerati stanovnike iz njihova životnog prostora. No, to je samo okvir ovoga filma. Mel Brooks toliko ga je nabio crnim humorom, igrama riječi i gegovima da se logika vrlo brzo gubi i neprestano se smijete. Brooks skoro uvijek glumi u svojim filmovima, ovaj put pojavljuje se u ulozi blentavog guvernera kojeg više zanima poprsje njegove sekretarice nego službene dužnosti.

**SPECIJALNI SADRŽAJI:**

Osim uobičajenog odabira scena i podataka o produkciji, tu je trailer iz kina i dosad neobjavljeni 55-minutni intervju s Mel Brooksom.



**Hacker je časopis za digitalnu zabavu, stoga treba informirati čitateljstvo o svim svjetskim trendovima s tog područja. U prošloj su godini nevjerovatan uspon na području kućne zabave doživjeli sustavi kućnih kina, ponajviše zbog DVD-a, te po popularnosti opasno konkuriraju igricama, bilo onim na konzolama ili osobnim računalima. Povećanje mogućnosti istih tjera uređaje da istodobno konvergiraju prema konačnom cilju, kompletnom kućnom centru za zabavu koji bi uključivao jednostavnost uporabe, vrhunsku kvalitetu prikaza slike i zvuka te iznad svega mnogo, mnogo zabave. Eto, o tome ćete čitati u ovoj novoj rubrici.**

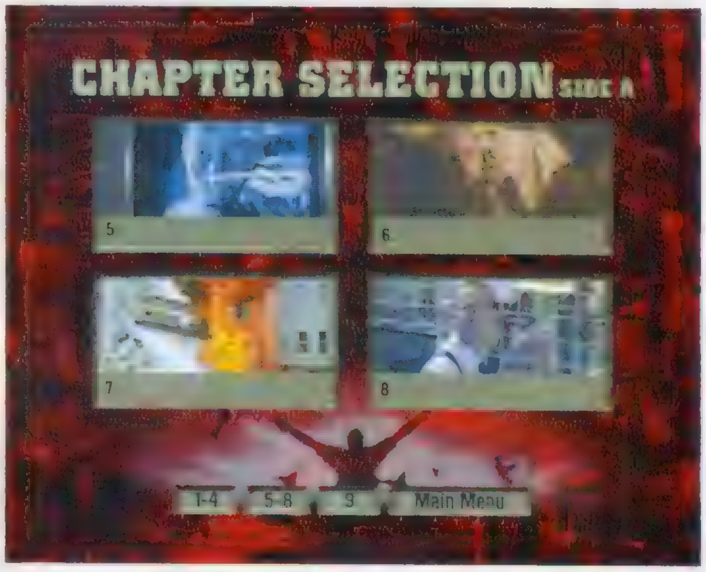
# Škola DVD-a




PIŠE **Patrik Pencinger**

Pretpostavimo da dosad niste imali nikakvih iskustava s DVD tehnologijom, DVD filmovima, ni bilo kojim drugim vidom kućne digitalne zabave osim s kompjutorskim igrama. DVD je kratica za Digitalni Video Disk, tj. Digital Versatile Disc (versatile engl. svestran), što odmah upućuje na područja njegove primjene. DVD je sljedeća stuba nakon CD-a kad je o riječ o optičkom skladištenju podataka. Zamislite brži i veći CD na kojem ima dovoljno mjesta za zvuk i video visoke kvalitete i eto vam DVD-a. Cilj DVD-a je obuhvatiti prvo kućnu zabavu i računala, a onda ih s vremenom spojiti u jedan centar sa samo jednim medijem, DVD-om , naravno. Posve je izvjesno da će DVD s vremenom zamijeniti audio CD, videokasete, laserdisc, CD ROM, a šuška se i o uporabi na konzolama (Playstation 2?). DVD je stvoren dogovorom između najvećih svjetskih proizvođača elektronike da se ne bi ponovio rat formata kakav smo imali osamdesetih između BETA i VHS videokaseta. Dosad su DVD prihvatili gotovo svi filmski studiji. Prednost nad konvencionalnim medijima je ogromna. Kad je o računalima riječ, DVD ROM nudi mnogo veći kapacitet nego CD ROM (do 17 GB!!!), a ne treba ni spominjati da je kompatibilan s njime. No, najzanimljiviji aspekt DVD-a je DVD kao novi superkvalitetni videoformat. DVD kao format nudi brojne mogućnosti filmofilima! DVD je zamišljen kao dvostrani, dvoslojni medij. Naravno, nisu svi diskovi dvoslojni niti dvostrani. Na jednu stranu na jedan sloj stane nešto više od dva sata videa, pomnožimo li to sa 4, dobivamo impresivnih osam sati! Filmofile je jako obradovalo što DVD donosi podršku za widescreen (16:9) televizore kao i za standardne (4:3). Na jedan DVD stane 8 vrpci digitalnog zvuka, a u svaku vrpcu do 8 kanala. Svaki DVD podržava do 32 različita jezika subtitla. Tu su još različite mogućnosti, primjerice, odabir tijeka filma putem interaktivnih menija, odabir različitih kamera itd. Sustav interaktivnih menija na svakom DVD-u omogućava vam pristup specijalnim sadržajima na njemu. Menijima prolazite pomoću miša ili daljinskog - ako imate linijski DVD uređaj.

Kada jednom iskušate DVD, više se ne vraćate na videokasete! Ostat ćete iznenađeni čistoćom slike i prostornošću koju stvara kristalno čist višekanalski zvuk: slika je nevjerojatno čista i savršeno mirna. Nema ni najmanjeg razlijevanja boje, a kontrast je savršen. Ovo je primjetno kako na televizoru, tako i na kompjutorskom monitoru! U sljedećem nastavku DVD škole govorit ćemo o zvuku na DVD-u, razjasniti pojmove kao što su Dolby Digital, THX, Dolby Surround, Mpeg Multichanner itd. i predstaviti vam prve igre na DVD-u!




# Široki ekran

Većina je dosad izašlih DVD filmova u nas širokoekranskog formata. O čemu je riječ? Prisjetite se da je slika u kinu mnogo šira od one na televizoru. Kao što znate, filmovi se snimaju za prikazivanje u kinu pa se pri transferu filma na televiziju s filmske vrpce mora odbaciti dio informacija koje ne stanu u ekran televizora radi njegovih dimenzija. Filmovi se snimaju najčešće u tzv. Panavision formatu čiji



je omjer stranica 2.35:1, što znači da je slika 2.35 puta šira nego viša. E, sad uzmite u obzir klasični televizor čije se stranice odnose kao 1.33:1 (4:3) - odmah vam je jasno koliko se gubi, gotovo pola slike, a upravo se tomu doskočilo tzv. Widescreen televizorima. Da ne bi bilo zabune, ovdje nije riječ o velikim televizorima, nego o svim televizorima čije se dimenzije vidljive slike odnose kao 16:9. DVD diskovi omogućavaju vam da gledate filmove u njihovom izvornom obliku bez odrezanih stranica. Filmovi se ovako mogu gledati i na klasičnom televizoru, ali je za pravi ugođaj ipak potreban širokoekranski. No, kako vrijeme prolazi, i DVD tehnologija se razvija. Upravo zato većina novih naslova (doduše još nijedan izašao kod nas) na jednom disku ima dvije verzije filma:jedna je namijenjena filmofilima koji žele vidjeti kompletnu sliku, čiji je originalni omjer stranica od 2.35:1, dok je na drugoj strani 4:3 verzija filma koja je tzv. Pan&Scan metodom prilagođena tako da ispunjava površinu čitavog 1.33:1 (4:3) ekrana, čime je postignut odličan kompromis između filmofila i masovnog tržišta. Widescreen je u svakom slučaju budućnost, stoga hvalimo i upozoravamo na ovaj način prezentacije filmova. Napominjemo da DIVX nema podršku za Widescreen filmove!



# HITACHI DVD-ROM

PIŠE **Patrik Pencinger**



| | |
|---|---|
| USTUPIO | Formel tel. 3694-998 |
| CIJENA | 1223 kn |

Kako je zabilježen nevjerojatan porast procesorske snage u posljednjih godinu dana, za dekompresiju Mpeg-2 signala dovoljno je imati jak procesor (idealno oko P2 400 MHz), no poslužit će i neki slabiji imate li grafičku karticu koja rasterećuje procesor automatskim skaliranjem i kompenzacijom gibanja, za što vam treba dobar DVD-čitač. Odličnim izborom pokazao se Hitachiev čitač treće generacije. GD-2500 deklariran je kao DVD-čitač 4x brzine i CD-čitač 24xbrzine. Brzina je sasvim dovoljna da njime u cijelosti zamijenite svoj stari CD ROM. Bez problema radi s igrama, a briljira u radu s DVD-ima. Uspoređivali smo ga s redakcijskim Creativeovim 2x brzinskim DVD-čitačem, Hitachi je daleko brže radio i brže pristupao podacima, kako na CD-u, tako i na DVD Romu. Još jedna zanimljivost: ako vam se pokvari DVD-čitač iz Encore PC-DVD paketa (2x ili 5x), možete ga zamijeniti Hitachiem koji će u sprezi s Encore Dxr2 dekompresijskom karticom raditi savršeno. Deklarirani maksimalni prijenos podataka je 5,4 MB/s kod DVD-a i 3,6 MB/s kod CD Roma, s prosječnim vremenom pristupa podacima od 120 ms. Na računalo ćete ovaj DVD-čitač spojiti preko IDE porta. Cijena uređaja odgovara cijeni vrhunskog CD-čitača, više nemate izgovora za odgađanje kupnje DVD ROM-a. Inače, želite li pomoću ovog čitača gledati DVD-filmove, valja nabaviti i odgovarajući program (ako ga niste dobili s grafičkom karticom). Preporučujemo vam PowerDVD Cyberlink Corp.



HITACHI

## DVD rječnik

• **SS/DS**

single sided/double sided – jednostrani/dvostrani disk

• **SL/DL**

single layer/double layer – jednoslojni/dvoslojni disk

• **DIVX**

Vražja tvorevina, kako ga nazivaju na mreži, povrh DVD-a uvodi koncept plati pa gledaj filmove. DIVX DVD uređaj se telefonom spaja na DIVX centralu koja vam, kada ubacite i pokrenete disk, to zaračuna oko 5 dolara. Za tih 5 baksa film vam je otključan 48 sati samo za vaš player. Filmovi nisu kompatibilni s običnim DVD uređajima i nemaju dodatnih mogućnosti kao klasični DVD. DIVX-ovci kao glavnu prednost navode to što diskove ne morate vraćati u videoteku, nego ih kupite po kojih 3 dolara. Zanimljiv koncept, zar ne. Kupite disk s filmom, a kada ga želite pogledati, morate ispljunuti još 5 baksa. Uh...

## TOP 5
### must buy DVD-a

1. LA POVJERLJIVO



2. KONTAKT
3. ČOVJEK BEZ LICA
4. CON AIR
5. HRID

## VRUĆE VIJESTI

### TITANIC NA DVD-u!

Konačno se James Cameronova višesatna filmska ekstravaganza sprema za izlazak na DVD-u. Najavljeni datum izlaska je kraj prve četvrtine ili početak druge četvrtine ove godine. Razlog što prijenos Titanica na DVD traje tako dugo su tehničke prirode - došlo je do problema s kompresijom videa. Priča se, naime, da će na jednom disku izaći i normalna kinoverzija i produljena Director's Cut verzija. Također, čini se da će to biti prvi DS-DL disk (double side, double layer – dvostrani, dvoslojni)! Jedva čekamo!

### NOVI ZVUČNI STANDARD

Lucasfil THX i Dolby najavili su novi 6.1 kanalski format prostornog zvuka koji će se rabiti zasad samo u kinima. Novi se format zove Dolby Digital Surround EX. Novi standard uvodi dodatni stražnji centralni zvučnik, a njegova će premijera biti u proljeće s novim Star Wars filmom: Phantom Menace. Navodno će se film smjeti prikazivati samo u kinima koja budu podržavala taj novi format!

### Pioneer probio zid kućnog DVD-RW-a!

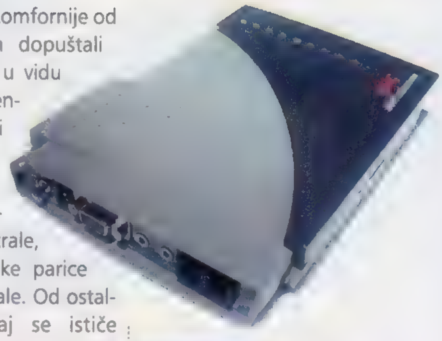
U prvoj polovici sljedeće godine možemo očekivati prvi linijski DVD-RW uređaj. Pioneerov novi uređaj koji je u fazi završnog testiranja i usminkavanja u stanju je snimiti 2 sada i 15 minuta visokokvalitetnog videa i zvuka na 4,7 GB DVD-RW medij. Maksimalno vrijeme snimke moguće je povećati smanjivanjem protoka podataka, no onda trpi kvaliteta prikaza. Jedna zanimljiva mogućnost je gledanje filma otpočetka, dok se još snima. Znači, vi ga započnete gledati dok player snima završetak. Ludnica...

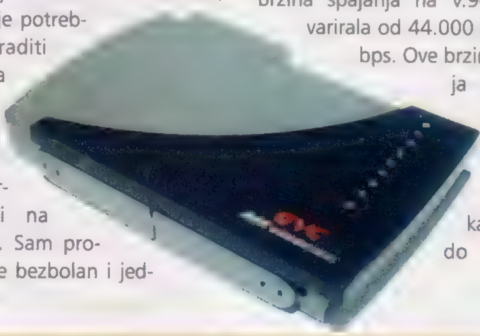
*Vrhunska kvaliteta, ali ne i cijena...*

# GVC 56K Speakerphone

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Opisi modema u prethodnim brojevima pobudili su veliko zanimanje među čitateljstvom. Između ostalih reakcija nekolicina vas tražila je da predstavimo GVC-ov V.90 modem, jer je dosta rasprostranjen, a i privlačan je cijenom. Modem koji smo dobili na testiranje nemalo nas je iznenadio, kako izgledom, tako i performansama. Da bismo se spojili na mrežu najnovijim V.90 standardom, bilo je potrebno nadograditi BIOS modema novijom verzijom koju smo skinuli sa interneta (spojeni na 33,600, grrrr). Sam proces relativno je bezbolan i jednostavan. Sve se rješava kroz jednostavni Windows programčić, što je pohvalno, jer su svi ostali BIOS programatori s kojima smo se susreli bili izvršivi jedino iz komandne linije. Najteža stvar u svemu tome bilo je naći stranice Taiwanske tvrtke GVC (). Testiranje V.90 standarda vršili smo preko HPT-ovog eksperimentalnog V.90 ulaza na internet (077 790 000). Modem se pokazao izuzetno pouzdanim i brzim. Veza se nije gubila čak ni kada bi slučajno (ili namjerno) dignuli slušalicu! Maksimalna brzina spajanja na V.90 ulaz je varirala od 44.000 do 52000 bps. Ove brzine spajanja dopuštaju vam brzinu skidanja "datoteka" od 4,8 do 5,5 kb/s, što je daleko ugodnije i komfornije od 3,6 kb/s koje su nam dopuštali 33600 modemi. Imajte u vidu da se bez digitalne centrale nećete moći ispravno spojiti na V.90 ulaz. Na brzinu spajanja utječu mnogi parametri, od kva-litete centrale, preko kvalitete telefonske parice pa do opterećenja centrale. Od ostalih V.90 modema ovaj se ističe cijenom, koja je niža od ostalih. Za razliku od većine testiranih modema, ovaj čak i izgleda dobro. Zahvaljujući držačima, moći ćete ga postaviti u vertikalan položaj, što će smanjiti zauzeće radne površine i kontrolne lampice učiniti vidljivijima. Od dodatnih mogućnosti valja spomenuti ugrađeni speakerphone što vam omogućava da koristite modem kao telefon. Odličan modem, za svaku preporuku, ako vas nije strah obnoviti mu BIOS na V.90 standard...





| | |
|---|---|
| | GVC |
| | M-SAN tel. 323-257 |
| | 540 kn |
| | •cijena, izgled, brzina |
| | •mora se nadograditi na V.90 |
| | Odličan, i prema informacijama koje smo dobili od vas, iznimno rasprostranjen modem na hrvatskom tržištu Kupite li ga nećete pogriješiti |

*Kraljevski brzo*

# King konfiguracija

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | različiti |
| | King računala (M-San) tel. 354-900 |
| | 10545 kn (+PDV) |
| | •velika brzina<br>•vrhunske komponente |
| | •- |
| | Odlična i iznimno brza konfiguracija izgrađena od vrhunskih komponenti |

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Na našem se tržištu nedavno pojavilo još jedno veliko ime s kraljevskom ponudom gotovih računalnih konfiguracija - King Computers. Naš je zahtjev bio relativno jednostavan: želimo ubojitu igračku konfiguraciju koja nije preskupa. Evo što smo dobili i kako je sve to prošlo na našem rigoroznom testiranju. Srce čitave konfiguracije činio je ultrabrzi Intelov Pentium 2 na 400 MHz. Ploča je bila provjerena Asusova BX-ica, P2B, vrhunskih mogućnosti koje opslužuje 128MB PC100 memorije, što je dovoljno i za najzahtjevnije igre tipa Blood 2, Unreal. Za grafiku će se pobrinuti odlična Asusova V3400 TV kartica temeljena na Riva TNT procesoru sa 16 MB memorije. Combo zadužen za zvuk sastoji se od provjereno kvalitetne Creative Labsove Soundblaster 64 PCI kartice, naprednije verzije popularne AWE 64, i Encore zvučnika od 220W, primamljivog izgleda i prilično kvalitetnog zvuka. Zvučnici su aktivni (imaju vlastito napajanje), a na sebi imaju kontrole za ugađanje boje zvuka i surround funkciju. Monitor je 17" Belinea model (7040), kvalitetan monitor s kojim ćete moći iskoristiti onih 16 MB memorije na Rivi TNT tjerajući Windowse i 3D igrice u 1600x1200 pri vrtoglavoj dubini boje. Valja spomenuti i brzi Asusov 34xMax CD-čitač koji vrhunskom kvalitetom čita audiovrpce s glazbenih CD-a. Kako je konfiguracija namijenjena igranju, trebala nam je i igraća palica. Za 103 kn +PDV dobili smo odličnu i preciznu palicu za igru s četiri gumba i hatom. Doduše, možda je malo prekruta, no to je više stvar subjektivnog dojma. Za skladištenje podataka odabran je Western Digitalov disk od 4,3 GB, posve dovoljan i za zahtjevnijeg igrača. I, da ne zaboravimo, uz konfiguraciju smo dobili i originalne Windowse 98!



**TEST**

Za početak našeg multimedijskog testiranja rastavili smo računalo i u nj stavili DVD-čitač. Željeli smo provjeriti kako se Pentium 2 400 drži u softverskoj dekompresiji Mpeg-2 filmova. Rezultat je zapanjujući. Rabili smo program PowerDVD, a procesorsko zauzeće mjerili Microsoftovim System Monitorom. Procesor dekodira Mpeg 2 u punoj rezoluciji pa ako imate karticu s hardverskim skaliranjem, neće biti nikakvog trzanja i sve skupa će se ponašati kao da je u računalu Mpeg 2 dekompresijska kartica. Doduše, zauzeće procesora pri dekompresiji DVD-filma konstantno je bilo 100%, a svaki pokušaj da nešto radimo dok se u pozadini vrti film rezultirao je trzanjem slike. Ovim se programom postiže daleko bolja kvaliteta prikaza na monitoru, i nešto lošija na televizoru, od one postignute na našem referentnom Creativeovom Encore Dxr2 sustavu. Na redu su bile igre. Prva je bila Dethkarz - i moram priznati da nas je ostavila bez daha! Vrtjela se u konstantnih 60-ak fpsa pri 1024x768 i detaljima na iznimno visokom nivou! Sve to u 32 bita!!! Igranje s ovakvom kvalitetom prikaza uistinu je doživljaj. U Half Lifeu smo se preporodili kada nam ekran nisu zagađivali artefakti nastali pri ditheriranju karakteristični za 3Dfx temeljene kartice, Blood 2 je konačno bio nahranjen s dovoljno memorije i nijednom nije trznuo u 1024x768, a prije spomenuti artefakti pri višeprolaznom renderiranju i ditheriranju postali su prošlost. Za kraj testiranja smo ostavili još malo multimedije. Digitalizirali smo video preko video ulaza na Rivi TNT. Digitaliziranje prolazi bez ispuštanja sličica, čak i pri najvećoj podržanoj rezoluciji, no pod uvjetom da je disk defragmentiran! Nemojte samo pretjerati s duljinom digitaliziranog materijala jer će vam se hard za tren napuniti.

Sve u svemu, ovakva je konfiguraciji san svakog igrača. Za ozbiljniji rad preporučujemo vam dokupnju modema i, eventualno, nešto veći hard disk ako namjeravate često digitalizirati video.

*Od proizvođača poznatih digitalnih satova ...*

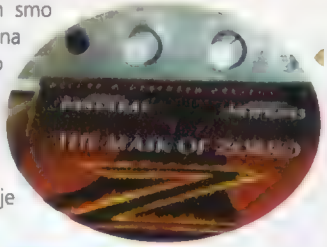
# QV-7000SX LCD digitalni fotoaparat

| | |
|---|---|
| | Casio |
| | Info-Gama tel. 398-302 |
| | |
| ZA | •odlična kvaliteta fotografija, jednostavan za uporabu, posebne mogućnosti, optički i digitalni zoom |
| | •guta baterije<br>•cijena |
| | Odlična digitalna kamera, vrhunskih mogućnosti. Možda je malo preskupa za casual korisnika |

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Ugledavši kutiju, prvo što sam pomislio bilo je: Casio da proizvodi digitalne fotoaparate? Glupost, znaju raditi jedino satove i toga bi se trebali držati. Nakon pola sata i tridesetak ispucanih fotki, mislio sam drugačije: Casio bi ozbiljno trebao porazmisliti o prebacivanju glavnine svojih pogona na proizvodnju digitalnih fotoaparata. Nakon višednevnog druženja s Casiovom zvjerkom zaključih da je posjedovanje digitalca odlična stvar jer možete ovjekovječiti sve značajne trenutke uz gotovo nikakav trošak, dakako, zanemarimo li novčane izdatke za baterije. Naime, Casio je pravi žderonja: četiri vrhunske (Duracell, Varta) baterije uz uporabu flasha potroši za dvadesetak snimaka u Fine ili Super Fine modu (postoje još i Normal i Economic, a međusobno se razlikuju po omjeru kompresije i razlučivosti slike.). No, zato postoje baterije koje se mogu ponovno puniti, a za snimke u unutrašnjosti možete ga priključiti na gradskih 220V preko adaptera dobivenog u paketu. Fotić ima color LCD ekran dijagonale 6.5 cm na kojem pregledavate i namještate slike. Upravljanje mnoštvom opcija i postavki riješeno je preko grafičkih menija kojima upravljate preko četiriju tipki. Mali Casio posjeduje više modova snimanja: normalno snimanje, crno-bijelo, u sepia tonu, panoramsko snimanje pa čak i snimanje male animirane sekvence. Flash i duljinu ekspozicije moguće je ručno prilagoditi. Ako pretjerate s duljinom ekspozicije (što se može dogoditi snimate li bez flasha) i ako nemate stativ, pojavit će se mala ikonica ne ekranu koja signalizira da će slika biti mutna. Za ovim smo fotićem poprilično zaslinili na rastanku. Pokazao se kao idealan partner novinara i fotoentuzijasta. Ako ga želite vidjeti u akciji, pogledajte slike u specijalnom izvješću s prezentacije Tomb Raidera 3.





**Digitalni zoom baš i nije nešto. Čak ne interpolira piksele do rezolucije u kojoj smo fotografirali (1280x960)**



**Usprkos jakom stražnjem osvjetljenju, slika je detaljna i dobro se raspoznaju svi elementi. Na slici je inače radni prostor recenzenta koji, kao što vidite, vjeruje u kreativni nered...**

*Elegantno...*

# Promedia PREMIUM

| | |
|---|---|
| | različiti |
| | Formel tel. 304-998 |
| | 9500 kn (sa PDV-om) |
| | •DVD player ubrzan preko ATI-jeve kartice, kvaliteta izrade |
| | •malo memorije, spor 3D |
| | Iznimno kvalitetno računalo koje uz minimalnu nadogradnju (memorija) postaje prava zvijer! |

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Već su neko vrijeme na tržištu zastupljena i kvalitetna Promedia računala. Što Promedia nudi prosječnom igraču željnom digitalne zabave? Na testiranje smo dobili Promedia Premium konfiguraciju. Riječ je o računalu optimiziranom za kućnu uporabu, znači igranje, internet i gledanje DVD filmova. Da, dobro ste pročitali, DVD filmova. Ovo računalo ne dolazi sa CD-čitačem, na njegovom je mjestu udobno zavaljen DVD - kvalitetan Hitachi model opisan u ovom broju. Srce računala je Celeron 300A. Memorije ima 32 MB, što je apsolutno premalo. Čitav sustav grca od pretjerane uporabe virtualne memorije, pogotovo ako paralelno upalite dva ili, nedaj Bože, više programa. Ploča je jedan od najjačih modela iz I-Will-ove ergele P2LS. Riječ je o modelu sa BX čipsetom i sabirnicom koja podržava 100 MHz (tj. moguće je overclockiranje, ali vam to ne preporučujemo), te iznimno kvalitetnim Adaptecovim Ultra Wide SCSI kontrolerom. Srce vizualnog dijela ovog malog multimedijskog centra predstavlja jedna od ATI-jevih multimedijskih AGP grafičkih kartica temeljena na Ati Rage Pro čipu. Grafička kartica ima video izlaz (S-Video i RCA kompozitni), tako da je moguće gledati DVD filmove i igrati igrice na velikom televizijskom ekranu. Izbor zvučne kartice je za svaku pohvalu: unutra je Creative Labs Soundblaster 128 PCI model koji podržava 4-kanalski zvuk i EAX, Creativove ekstenzije na Directsound 3D. Za one željne komunikacije tu je interni V.90 modem s naprednim speakerphone funkcijama. Za reprodukciju zvuka zaduženi su aktivni zvučnici snage 180 W(16 W RMS) na kojima se nalaze kontrole za glasnoću i boju zvuka te izlaz za slušalice. Zvučnici su zadovoljili zvukom, a posebno su nas iznenadili pri reprodukciji DVD-a. Iako zvuku fali i visokih i niskih tonova, srednje frekvencijsko područje je zadovoljavajuće i bez pretjeranih koloracija. Ugodno za slušati, u svakom slučaju. Kad je o gledanju filmova riječ, za dekompresiju će procesor biti potpomognut nekim funkcijama s grafičke kartice. No, na gledanje filmova možete zaboraviti bez Ati DVD Player programa koji valja posebno kupiti! Iznenadili smo se kvalitetom videa. Bolja je od software-only dekompresije na Pentiumu 2 400 MHz! Film se krotko vrti u punom broju sličica u sekundi uz kristalno čist zvuk. Slika koju sustav postiže na monitoru je iznimna! Provjerili smo kakvu sliku Ati daje na TV prijemniku: bila je odlične kvalitete, ali ipak nešto lošija od Encore Dxr2 ili linijskog DVD playera. Što se igara tiče, ATI-jeva kartica podržava Direct3D ubrzanje. Dethkarz se vrtio u cca. 30 fpsa pri visokim detaljima i rezoluciji od 640x480. Kvaliteta 3D ubrzanog prikaza prilično je loša i konstantno su prisutni artefakti nastali zbog ditheringa, čak i više nego kod 3Dfx temeljenih kartica.

Sve u svemu, ovo je odlično multimedijsko računalo koje je u isto vrijeme i DVD player.





*PC - srce vašeg kućnog kina*

# PC DVD Encore Dxr2 5x

Creative Labs
Info Gama tel. 398-302
1970 kn
• odličan TV izlaz
• velika brzina čitanja
• provjera regionalnog koda i na DVD čitaču
Odličan paket upola jeftiniji od linijskih uređaja manjih mogućnosti!

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Creativeov DVD paket držimo bogomdanim komadom hardvera: jedini je kompjutorski paket koji pruža vrhunsku kvalitetu videa i zvuka pri gledanju DVD filmova na TV-u. No, kako tehnologija napreduje, povećava se i preciznost optike u DVD čitačima, što omogućuju sve veće i veće brzine čitanja s ovog još uvijek novog nam medija. Trenutačno je najveća brzina 5X, no Creative je svoj sada već godinu dana star paket osvježio novim DVD čitačem treće generacije koji sada čita podatke sa DVD-a max brzinom od 5,4 MB/s (5x referentne brzine DVD-a), a sa CD-a 4,8 MB/s (ekvivalentno 32X CD čitaču). Iako će vam ovo malo značiti za gledanje filmova (teoretski je dovoljan 1X DVD čitač za ispravnu reprodukciju DVD videa), odlične CD performanse olakšat će situaciju onima kojima je DVD čitač ujedno i CD čitač. U paketu ćete dobiti DVD čitač i Encore Dxr2 Mpeg 2 dekompresijsku karticu te sve potrebne kablove za spajanje svega toga na TV (S-Video ili RCA kompozitnim ulazom). Upozorenje: nećete dobiti koaksijalni kabel potreban za spajanje Encore Dxr2 kartice na Dolby Digital pojačalo! Inače, Mpeg 2 dekompresijska kartica je identična onoj iz prijašnjeg paketa. Osim što je čitaču povećana brzina, dodana je na karticu i dodatna regionalna provjera koju je nemoguće softverski zaobići kao u prošlom paketu. Srećom , Encore Dxr2 kartica je kompatibilna sa svim DVD čitačima. Iskušali smo je s Hitachievim modelom i sve je radilo kako spada. Srećom, potreba za hackanjem regionalnog koda je svakog dana sve manja jer nas aktualnim i u korak sa Europom drži zasad jedini domaći distributer DVD filmova Issa Film i Video. Bundle je identičan kao i u prijašnjoj inačici paketa, sastoji se od prepotopnog Wing Commandera 4 i zgodne arkade Claw. DVD video se već poprilično razmahao, a ovaj paket predstavlja odlično rješenje za svakoga kome treba CD čitač, DVD čitač, i želi gledati DVD filmove na monitoru i na TV-u. Creative nas ni ovaj put nije razočarao!







*Vrijeme je za novi, veći hard disk...*

# IBM TITAN 10 GB

IBM
Info Gama tel. 398-302
1700 kn
• brzina, kapacitet
• omjer cijena/mb
• -
Iznimno brz hard disk s mnogo mjesta pa će biti zadovoljni i najzahtjevniji korisnici

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Koliko li ste se samo dosad puta zapjenili kad bi vam ponestalo mjesta na hard disku i kad ste morali izbrisati neke podatke da biste snimili nove? S najnovijim, golemim hard diskovima takvih problema nećete imati. Trenutačno najveći U-DMA (IDE) hard disk kočoperi se sa titanskih 10 GB, a vrlo brzo ćemo dobiti i one od 14, 16, 25 i 50 GB. Kako je to još uvijek samo budućnost, ostanimo radije u sadašnjosti. Opisanih problema s mjestom na hard disku imali smo i mi u redakciji, na testnom računalu. Dobar stari Western Digital od 2,1 GB jednostavno više nije bio dostatan te nam je kao naručen (nažalost, samo na testiranje) stigao 10- gigabajtni model IBM-a, već poznatog po izvrsnim, brzim i tihim hard diskovima. Izvrsno, pomislili smo, barem ćemo neko vrijeme imati veći hard disk. Kako je vrijeme prolazilo, sve više smo se navikavali na pilu od 10 GB. Odličan je osjećaj moći snimati sve živo na hard disk ne opterećujući se pritom da će vam ponestati mjesta na njem. Osim zavidnog kapaciteta, ovaj hard disk fascinira i svojom brzinom. No, zanemarimo sva testiranja i pogledajmo kako se stvar ponaša u stvarnom životu. Sustav (Windows 98) se dvostruko brže podizao sa IBM-a nego sa WD-a, što valja zahvaliti naprednijoj elektronici i nefragmentiranosti diska. Nakon određenog vremena toliko smo se navikli na komfor što ga pruža 10 GB i odlučili ga zadržati u referentnoj konfiguraciji. Ako i vaše računalo vapi za mjestom na hardu ili ako, možda, kupujete novo, razmislite i IBM-ovom Titanu 10 GB. Iako skuplji od 6- gigabajtnih i manjih modela, nadoknadit će to boljim odnosom kn/mb. Riječ je o iznimno kvalitetnom proizvodu na kakve smo već navikli od IBM-a primjerene cijene.



*Upozorenje! Ispravnim overclockanjem dobit ćete računalo brže od P2 na 450 MHz, i to u pola cijene :)*

# Vodič za overclockanje Celeron A procesora

PIŠE Patrik Pencinger

## Brzi uvod

Overclockanje je jednostavno mijenjanje postavki matične ploče koje tjeraju procesor da radi brže nego što je industrijski predviđeno. Zaključak je jednostavan: što procesor radi na većem taktu, to će moći izvršiti više instrukcija. Povećanje je, teoretski, proporcionalno. Overclocking je poznat već godinama, vjerovali ili ne, bilo ga je čak i u doba 386-ica i 486-ica. Ipak, postoji velika razlika između ondašnjeg overclockanja i današnjeg. Nekoć je maksimum overclockanja procesora koji je relativno pouzdano radio bio otprilike 10% tvorničke brzine. Pentiume 90 se dalo navući do 100 MHz. No, s vremenom se povećala kvaliteta proizvodnje čipova, što je omogućilo mnogo veće overclockanje nego prije.

## Problemi

Najveći problem kod overclockanja (bio) je toplina. Ako se čip previše zagrije, možete ga baciti u smeće. Općenito govoreći, procesori rade više ili manje pouzdano do 80°C. Rade li na većoj brzini od tvorničke, vrlo će brzo dostići kritičnu toplinu i početi trokirati, zato hlađenje ima golemu ulogu kod overclockanja. Dosadašnja su poboljšanja postignuta overclockanjem bila relativno mala u usporedi s mogućom štetom nastalom uslijed oštećenja CPU-a. Brzina se povećavala nekoliko postotaka, što je gotovo neprimjetno za običnog svakodnevnog korisnika.



**CELERON 400A**

**Izlazak Celerona 400A pomaknut je u travnju prošle godine na siječanj. Dakle, dok ovo čitate, na tržištu bi već trebao biti Celeron 366A i 400A. Intel nije demantirao ove vijesti s Interneta.**

Prelazak industrije procesora na 0.25 mikronsku tehnologiju smanjio je potrošnju struje procesora, čime je izravno smanjeno njegovo zagrijavanja. Mnoge trenutačno zastupljene procesore na tržištu moguće je uspješno overclockati, gotovo cijelu Pentium 2 seriju, no Celeron 300A je daleko najbolji! Nevjerojatno pouzdano i brzo ovaj procesor radi čak na 450 MHz, što vam, teoretski, donosi 50% bolje performanse, što je itekako osjetno u procesorski zahtjevnim igricama. Čak ni mnogi Pentium 2 procesori (posebno Klamath – 233, 266, 300 i 333 MHz) ne mogu podnijeti ovu brzinu zbog toga što im unutrašnja Level 2 Cache memorija ne može podnijeti tako velike brzine. Podsjetimo se, P2 procesori imaju 512 KB L2 Cache memorije koja radi na pola brzine procesora, dok CeleronA procesori imaju 128 KB iste, no njihova memorija radi na brzini procesora. Kakva je situacija s nešto bržim Celeronom 333A? Morate znati da Intel ne voli da mu se overclockaju procesori. Upravo zato CeleronA serija procesora ima fiksni multiplikator radne frekvencije matične ploče 4.5X kod verzije na 300 MHz, a 5.0X kod verzije na 333 MHz. Stoga je jedini način za overclockanje procesora povećanje brzine sabirnice na matičnoj ploči računala. Normalna brzina sabirnice za CeleronA je 66 MHz, a frekvencije od 450MHz (300), tj. 500 MHz (333) se postižu podizanjem sabirnice na 100 MHz. Daleko bolji za overclockanje su Celeroni 300A jer je 500 MHz ipak malo previše i rijetko koji Celeron 333A to može podnijeti. S druge strane, gotovo svaki Celeron 300A radi odlično na 450 MHz.

## Memorija

Pošto podižete brzinu sabirnice, potrebna vam je glavna radna memorija koja može podnijeti brzinu od 100 MHz, za što je najbolje uzeti tzv. PC100 memoriju koja je dizajnirana za tu brzinu, a inače se rabi kod brzih Pentium 2 Deschutes procesora.

**POZOR!**

Znamo da ste sličan tekst pročitali već trilijun puta, no moramo vas još jednom upozoriti: Hacker ne snosi eventualnu štetu nastalu overclockanjem. Tko se god odluči overclockati procesor, čini to na vlastitu odgovornost!



## Hlađenje

Hlađenje je vjerojatno najvažniji aspekt (uspješnog) overclockanja. Ako procesor nije ispravno ili dovoljno hlađen, sigurno će stvarati probleme u radu, sustav će se često rušiti, a moguće su i neotklonjive štete na procesoru. Za uspješno hlađenje potreban vam je "jež" koji će uspješno rasipati toplinu svojom velikom površinom i ventilator (cooler) na njemu.




Između pasivnog hladnjaka i procesora nanesite tanak sloj tzv. termalne paste koja će dodatno pospješiti hlađenje uklonivši eventualne zračne rupe između procesora i pasivnog hladila. Preporučljiva je i ugradnja dodatnog hladila u kućište. Odlično hlađena su Macase kućišta, pogotovo Big Tower koji ima čak tri ventilatora! Dobra ideja je kupnja uređajčića koji mjeri temperaturu procesora pa ćete moći konstantno provjeravati situaciju (cijena mu je 20-ak kuna). Postoje i različita softverska rješenja uspješnog hlađenja procesora. Odličan primjer je programčić CPUIdle. Zanimljivo je da je sličan proces ugrađen u Windows NT operativni sustav, stoga njegovi korisnici ne trebaju dotični programčić.

## Matična ploča

Poslužit će manje-više svaka matična ploča koja podržava brzinu sabirnice od 100 MHz. No želite li biti sigurni, preporučujemo vam kraljicu matičnih ploča, Asus P2B. Overclockanje Celerona 300A nevjerojatno je lagano: otvorite računalo, u priručniku za matičnu ploču pogledajte gdje se nalaze jumperi i kako ih treba postaviti da bi se postigla brzina sabirnice od 100 MHz. Pročitavši tekst, pitate se je li vrijedno rizika? Svakako! Omjer cijene i performansi Celerona 300A je najbolji na tržištu!

**ZAHVALA:**

Zahvaljujemo tvrtki Info Gama (398-302) koja nam je posudila Celeron 300A, matičnu ploču Asus P2B i 128 MB PC100 memorije, da bismo proveli eksperimentiranje i uspješno napisali ovaj tekst na 450 MHz :)

# HELP LINE

## S.O.S

**Broken Sword 2 i dalje ostaje problem No. 1 u Hackeru, a izlaskom Grim Fandanga je žanr avantura ponovo postao rado igran, što se vidi iz vaših pisama. Na ovoj stranici je i ovog mjeseca vaša hostesa Denis Kovačić.**

### WARCRAFT 2

**Molim vas šifre za bržu izgradnju, zlato, drvo i ulje.**

*Željko sa Hvara*

Pritisnuvši **ENTER**, pojavit će se message meni. Otipkaj šifru, ali imaj na umu da sve šifre koje ti rabiš, rabi i neprijatelj.
**AXE AND SAW** - brža sječa drva
**GLITTERING PRIZES** - mnogo zlata, drva i nafte
**IT IS A GOOD DAY TO DIE** - jednim pogotkom ubijaš neprijatelja
**VALDEZ** - dobijaš 5000 jedinica nafte
**MAKE IT SO** - brža izgradnja

### HEXPLORE

**Molim Vas, ako ikako možete, objavite šifre za HEXPLORE.**

*Unaprijed HVALA!!!*

Tijekom igre pritisni **ENTER**, otipkaj šifru i ponovno pritisni **ENTER**
**Mister White** - God mod
**Talking to me** - ubija sve neprijatelje
**Rat Race** - maksimalno zdravlje



### AGE OF EMPIRES

**Mogu li dobiti šifre za Age of Empires?**

Pritisni tipku **ENTER** i utipkaj sljedeće kodove:
**DIEDIEDIE** - smrt za sve
**RESIGN** - predajete se
**REVEAL MAP** - otkriva kartu
**PEPPERONI PIZZA** - 1000 jedinica hrane
**CONIGE** - 1000 zlatnika
**WOODSTOCK** -1000 jedinica drva
**QUARRY** - 1000 jedinica kamena
**NO FOG** - uklanja "fog-of-war"
**HARI KARI** - samoubojstvo
**MEDUSA** - pretvara seljake u meduze. Sada pomaknite seljaka na neprijatelja i dopustite mu da bude ubijen. Pretvoriće se u "Black Raidera". Kad i on bude ubijen, pretvorit će se u teški katapult.
**74PHOTON MAN** - frajer s pištoljem
**GAIA** - dobivate kontrolu nad životinjama
**STEROIDS** - sve jedinice i sva poboljšanja
**HOME RUN** - pobjeda u scenariju
**BIGDADDY** - vozilo s lanserom raketa

### NIGHTMARE CREATURES

**Molim vas šifre za Nightmare Creatures.**

Otipkaj everywhere i zatim jednu od šifri
**boulon** - neograničeno predmeta
**bronko** - igraš kao čudovište
**chico** - mala čudovišta
**alain guyet** - omogućava sve cheatove

### TOMB RAIDER

**Molio bih vas nekoliko šifri za igru Tomb Raider.**

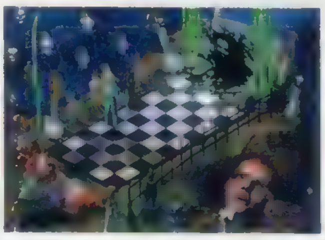
*Karlo*

Tijekom igre napravi sljedeće: jedan korak naprijed, jedan natrag, triput se okreni oko sebe (nije bitno u koju stranu) i skok unatrag. Ponovi sve, samo na kraju skoči naprijed. Ovime dobivaš sva oružja i možeš ići na sljedeći nivo.

### SANITARIUM

**Igram drugi nivo Sanitariuma. Zapeo sam kod agregata. Agregat je u pogonu, iz njega viri električni kabel, a kada klikam na nj, pojavi se spiralno omotano crijevo koje ne znam kamo odnijeti.**

*Tomica iz V. Toplica*



Kad uzmeš kablove (to je ono spiralno crijevo), uđi u štalu. Popričaj s Mom. Prije nego odeš, uzmi ključ za odvijanje. Vrati se do Marie i razgovaraj s njom. Pomoću ključa uzmi gumeno crijevo pokraj gradske vijećnice. Ispred crkve uzmi kamen i baci ga na zvono. Idi na plažu i uzmi štap za pecanje. Otvori poklopac za benzin na autu, stavi gumeno crijevo i napuni kantu benzinom. Idi do mosta i izvadi križ pomoću štapa za pecanje. Vrati se do štale. Nalij benzin u generator. Stavi križ u lokvu gdje je zeleno kamenje. Poveži križ i generator kablovima. Upali stroj. Idi do djevojčice kod mosta.

### BROKEN SWORD 2

**Zapeo sam u igri Broken Sword 2 na Karibima. Dječaku koji lovi ribu treba mamac za tigrastu ribu. Sve sam pretražio u muzeju i ne mogu ga pronaći. Molim vas napišite gdje se to nalazi.**

*Ivan iz Mostara.*

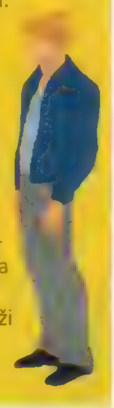
Dođi do dječaka i daj mu crva, potom razgovaraj s Bronsonom pa s dječakom. Klikaj na bicikl, uzmi unutarnju gumu, daj je dječaku. Dobit ćeš ribu.



Broken Sword 2 još uvijek mnogima zadaje glavobolje

**Molio bih Vas da mi kažete kako u igri "Broken Sword II" na drugom disku prelazim divlju svinju i popnem se na vrh otoka na Zombi Islandu.**

Prvo pronađi trstiku. Uzmi je i nastavi se dalje motati po šumi dok ne naiđeš na malu spilju. Ondje uporabi trstiku, a zatim strelicu. Kada naiđeš na divlju svinju, samo je pogodi strelicom iz trstike.



**Upravo sam dobio igru Broken Sword 2. Jedini problem je taj da sam stao već na prvom CD-u. Bacio sam onog Indijanca u vodu pomoću bačve, oslobodio malog Indijanca, došao u gornju sobu dizalom. Uspio sam osloboditi Nicu, ali sad ne mogu izići iz sobe. Totalno sam zbunjen.**

Stavi uže oko kipa, a zatim komad ljepljive trake na fotoćeliju kod dizala. Pomakni sanduk natrag, gurni mali sanduk pa onda veliki pokraj vodilice za palete i na kraju klikaj na nju. Klikaj na uže pa na kolotur. Ponovno klikaj na vodilicu pa na kip. Zatraži od Nico da ti pomogne. Izađi kroz novostvoreni prolaz. Uporabi lisičine (manacles) na kabelu i slobodan si.

### CRUSADER: NO REGRET

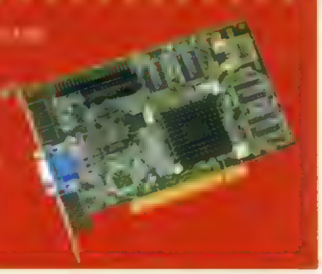
**Molio bih vas šifre za Crusader: No Regret.**

*Unaprijed hvala*
*Ivan Kalazić*

Otipkaj **LOOSECANNON16** tijekom igre. Kad si mrtav, s **F10** oživljavaš, kad si živ, s **F10** dobijaš puno zdravlje. Ako ponovno pritisneš **F10**, dobivaš streljivo, a s **Ctrl + F10** postaješ neranjiv.

## TNT I VOODOO 2

**Vaš sam pretplatnik i u novom Hackeru se piše puno o grafičkim karticama. Ja doma imam Vipera 330, ali prilikom igranja nekih od igara nisam mogao nikako dobiti 3d grafiku. Driveri su kasnili po pola godine. Sada me zanima sljedeće: Mogu li na Graphics Blaster RIVA TNT ugraditi i 12 MB 3D blaster Voodoo 2? Hoće li dolaziti do sudaranja, i hoće li biti problema sa sustavom? Možete li to testirati pa da vidimo kako to radi ? Ja bih vrlo rado, ali mi se ne da trošiti novce na eksperimente. Inače za informaciju imam doma P II na 233 MHz sa 64 MB RAM-a. Staro i sporo kljuse.**



**3D kartice su u posljednje vrijeme ponovo u žiži zbivanja, a sudeći po broju vaših pitanja vezanih uz iste, izgleda da vas je šarenilo ponude ponovo zbunilo.**

# BEZ PANIKE

### 3D BEST BUY

**Preporučujete li mi Helios 3D Vodoo 2 karticu (jednu) i je li njena brzina preko Direct3D ona koju ste objavili?Imam nekoliko novih igri koje mi trzaju, recite mi kako bi mi s tom karticom išao NHL99? Imam P120 48 MB Ram te staru S3 karticu.**

*Anton Kordić*

Navedena je kartica odličan izbor, po nama, trenutačno je Best-Buy za vlasnike računala nešto slabijeg kalibra kao što je i tvoje. Rezultati što smo ih objavili odnose se samo na jednu karticu, a ne na dvije u SLI modu! Ako te muči kvaliteta 2D grafike, dobar će izbor biti neka od Voodoo 2 Banshee temeljenih kartica, koje se od Voodoo 2 temeljenih razlikuju samo u nedostatku podrške za multitexturing.

### KAKO NAPRAVITI SVOJU ANIMACIJU?

**Želim napraviti svoju animaciju, ali ne znam kako. Treba li mi kakav program za izradu animacija? Gdje ga mogu naći?**

*Dario*

Sastavljanje 3D animacije nije nimalo lak posao, podijeljen je u nekoliko koraka. Ova grana uporabe računala nije baš zastupljena na Shareware tržištu, tj. većina programa je komercijalna, i vrlo skupa. Prva stvar kod stvaranja animacije je stvaranje tzv. story-boarda, skice animacije i pokreta na papiru. Potom se modeliraju svi 3D objekti i stvara se okoliš. 3d objekti sastavljeni su od velikog broja trokuta Sljedeće faza je ljepljenje tekstura i davanje karakteristika materijalu (refleksija, refrakcija, prozirnost, finoća materijala itd.). Potom se prelazi na obradu scene, što uključuje raspored izvora svjetlosti, pokrete kamere i objekata te namještanje atmosferskih prilika. Da bi se uočili propusti, obično se napravi nekoliko probnih animacija, dakako, nešto lošije kvalitete da bi renderiranje (izračunavanje pojedine slike) kraće trajalo. Za opisani posao rabe se programi kao što su 3D Studio MAX, Lightwave 3D, Softimage. Izlazni format ovih programa mogu biti pojedine sličice koje poslije treba sklopiti u animaciju ili već gotova animacija. Radi bolje kvalitete, češće se rabi prvi način. Dodavanje zvuka i montaža radi se pomoću posebnog programa namijenjenog nelinearnoj montaži kakav je npr. Adobe Premiere.

### DILEMA

**Imam problem, nemam love za jači komp, a želio bih kupiti novu grafičku i imati savršenu grafiku, ali me muči jedno: ako bih, recimo, kupio riva tnt, da li bi imao slabe perfomanse zbog mog preslabog kompa (p133, 32). Ne znam kaj ću. Možeš li mi usporediti dal je jako slabo na mojoj konfi? A Voodoo 2? Je li Diamond Monster I puno slabiji u brzini i kvaliteti prikaza od Voodoo 2 ili Riva tnt? Jesi igrao Quake 2 na linuxu?**

*Koko*

Tvoje konfiguracija je praslaba za Riva TNT karticu, a dodatni je problem što još ne postoji (barem na našem tržištu) PCI verzija kartice za koju tvoja stara ploča ima podršku. Mnogo je bolji izbor za tvoju konfiguraciju neka od Voodoo Graphics ili Voodoo 2 temeljenih kartica, kako po cijeni, tako i po performansama. Diamond Monster I je po brzini mnogo slabiji od Voodoo 2 i Riva TNT temeljenih kartica. Voodoo 2 ima istu kvalitetu prikaza kao i Diamond Monster I (tj. sve Voodoo Graphics temeljene kartice), osim naravno maksimalne podržane rezolucije. Po kvaliteti i rezolucijama ih oboje šiša Riva TNT koja je u stanju prikazivati igre u 32 bita sa velikim sočnim teksturama, u rezolucijama do 1600x1200. Da, igrali smo Quake 2 na Linuxu.

### CARMAGEDDON 3DFX PROBLEM

**Problem je sa Carmageddonom kojeg ne mogu pokrenuti u 3Dfx verziji. Naime, skinuo sam patch sa vašeg CD-a, normalno ga instaliram, i pokrenem carmav.exe kako piše, sve počne dobro, zavrti se 3Dfx logo, ali dalje ne ide. Logo nestane, i sve što vidim je crni ekran.**

*Kristijan*

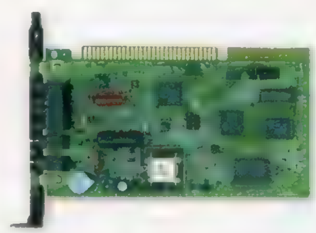
Nažalost, Carmageddon ne podržava Voodoo 2 temeljene kartice. Pričalo se da su programeri neslužbeno radili Voodoo 2 zakrpu, no ona nikada nije izašla. Radije zaigraj Carmageddon 2, koji je mnogo bolje isprogramiran, mnogo ljepši i mnogo brži. Naravno, i mnogo brutalniji...

### Koju 3D karticu?

**Zamolio bih vas da mi kažete koja mi je najisplativija 3D kartica za moju konfiguraciju: Hercules Terminator 2x/i, Hercules Terminator Beast, Voodoo 1. Ako imate neki još bolji prijedlog za moju konfiguraciju, molim vas, predložite mi je. Moja konfiguracija je :Pentium MMX 166 MHz, 32 MB RAM, VGA 2 MB, SOUND BLASTER, 1.6 GB, 15" monitor. Kompjutor mi najviše služi za igranje novih igara, za što mi je najviše i potrebna 3D kartica.**

*Nepotpisani*

Od kartica koje si nabrojao predlažemo ti Hercules Terminatora ili Voodoo 1, no možeš razmisliti i o Voodoo 2 (npr. Helios 3D) i Voodoo 2 Banshee (Creative Labs Banshee, Asus V3200) temeljenim karticama



### TV IZLAZ

**Možete li mi reći koje 3D kartice imaju TV izlaz (da se može gledati tv na ekranu, ako se upravlja s time) i da li tu opciju ima Diamond Monster 3D I (4 mb pci). Ako nema, možete li mi preporučiti najbolju graf. karticu koja to ima, a da joj cijena nije vrtoglava?**

*Anton Kordić*

TV izlaz je pogodnost na grafičkoj kartici koja omogućava da prikaz usmjerimo na TV uređaj, a ne na monitor. Ovo je zgodan način za igranje 3D igara na velikom ekranu, različite prezentacije i slično. Uobičajene rezolucije ovih kartica su 640x480 i 800x600. Iako do sada nismo dobili nijednu na uvid, niti smo primijetili da je itko od domaćih distributera ima, postoje Voodoo 2 kartice koje imaju TV izlaz. Najbolja kartica sa TV izlazom, zasad, je Asus V3400 TNT, a cijena joj je oko 1200 kn. Dotična kartica ima i video ulaz pa možete gledati i TV na monitoru (dodavanjem vanjskog tunera, npr. onog u video rekorderu). Alternativno rješenje (i mnogo komfornije) je kupnja TV kodera, vanjskog uređaja koji pretvara VGA u kompozitni videosignal. Iako je nešto skuplje, to je ujedno i najbolje rješenje. Takve uređaje na našem tržištu ima Creative Labs i BTC.

### I740

**Pa kako kaže naslov, zanimaju me specifikacije i740 graf. kartice.Tražio sam malo po Intelovom siteu, ali oni to skrivaju kao zmija noge. Zanima me kakve ima učinke na igre (3D i te fore), drugo sve znam i po mogućnosti ako ste u prilici saznati koje sve rezolucije i ferkvencije osvježavanja podržava (8MB verzija) da bi išla na 17-inčni monitor.**

*Bezimeni*

**Zanima me koja je trenutačno najbolja 2D/3D graf.kartica. Je li istina da je Intelov i740 čip po preformansama blizu "vudujici" 2? Možete mi reći dali je SDRAM moguće koristiti uz BX ploču i sa Celeronom A na 300 MHz. Zahvaljujem!**

Kartice temeljene na Intelovom I740 čipu odlično su rješenje. Iznimno su jeftine, imaju odlične drivere i kvalitetu prikaza, jedino ne briljiraju performansama, tek su nešto veće od Voodoo 1 temeljenih kartica. Imaš li MB verziju kartice, budi siguran da će podržavati i maksimalnu rezoluciju i brzinu osvježavanja svakog pa i vrhunskog 17-inčnog monitora. Trenutačno najbolja 2D 3D kartica je neka od Riva TNT temeljenih. SDRAM je moguće rabiti sa BX pločom i Celeronom 300A. Čak je moguće kobinirati i memoriju različite brzine.

### Voodoo 2 problem!

**Imam jedan problem...Naime nedavno sam kupio Voodoo2 karticu od proizvođača APAC sa 8MB RAM-a. U kompjutoru imam 2D karticu S3 Virge. Neke igre koje sam instalirao se smrznu odmah nakon pokretanja (Quake2,Game,net match...). Pokušao sam instalirati i najnovije drivere sa www.3dfx.com ali isto. Inače kompjutor je AMD K6 233 sa 64 MB RAM-a, a operativni sustav Windows 98. Probao sam sve moguće operacije, čak sam instalirao patch za S3 kartice i opet ništa.**

*Unaprijed zahvalan,*
*Zvone*

Najvjerojatnije je na kartici loša memorija. Predlažemo ti da kontaktiraš onog tko ti je prodao karticu i pokušaš je zamijeniti.

# NIGHTLONG



**Ako i imate ovu igru, trenutačno jednu od najtežih na tržištu, sigurno ste negdje zapeli. Stoga se nadamo da će vam ovo rješenje, do kojeg smo i mi teškom mukom došli, koristiti**

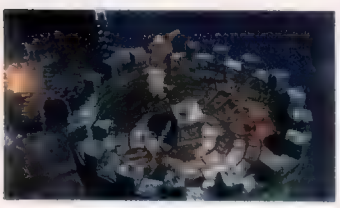
PIŠE **Mislav Mataija**

**Iskreno, ovo je jedna od težih avantura koje smo igrali. U njoj je malo interakcije s likovima, a mnogo glavolomki i uporabe predmeta. Pomalo zbunjuje što ćete kroz igru naići na barem petnaest različitih "panela", kontrolnih i inih, a gotovo svaki sadrži neku zagonetku. Kao i u svakoj avanturi, ne igrajte samo po rješenju koje smo vam mi ponudili - na svakoj lokaciji dobro promotrite i razgledajte sve predmete, a pojedine podrobnije ispitajte desnim gumbom miša. Sretno!**

**CD #1**

## Rubyjeva zgrada

Nakon uvoda, naći ćete se na Rubyjevu krovu. Pokupite s poda aluminijsku foliju na parkiralištu. Uđite kroz vrata u predvorje. Pokušajte pritisnuti gumb dizala, Joshua će ga razbiti. Uzmite osigurač (fuse) iz razbijenog mehanizma. Uporabite foliju na osiguraču, a zatim ga vratite u mehanizam (panel). Pritisnite gumb. Uporabite kartu za dizalo na pretincu (slot), stići ćete na Rubyjev kat. Pogledajte podlošku za olovku (pen-pad) i pokušajte je uporabiti. Pogledajte vrata i rabite magnetsku olovku s čitačem (pen-pad ili magnetic reader). Uporabite novce na automatu za pivo. Uzmite limenku iz automata. Uzmite ostatak novca iz odgovarajućeg pretinca. Uđite u dizalo i (opet pomoću kartice, naravno) vratite se u predvorje. Među poštanskim sandučićima pronađite sandučić broj 17, sandučić Rubyjeva stana, i otključajte ga ključem koji vam je dao Hugh, uzmite pismo. Vratite se na Rubyjev kat. Najprije uporabite pismo na čitaču, a zatim i magnetsku olovku, ući ćete u stan. Na stoliću pokraj sofe je poruka, uzmite je. S pulta uzmite sliku. Otvorite hladnjak, pretražite ga i uzmite votku. Pretražite kantu za smeće i nađite kartu podzemne željeznice. Otvorite vrata i uđite u spavaću sobu. Pritisnite donji gumb na prekidaču pokraj prozora te otvorite prozor. Na roletnu je zalijepljena vrpca, odlijepite je i pronaći ćete ključ. Otvorite zidni ormar, razmaknite odjeću, i naći ćete sef. Otključajte ga ključem koji ste maloprije pronašli. Unutra je izvještaj, tuba s tekućinom i pištolj, uzmite te predmete. Proučivši izvještaj, otkrit ćete neke zanimljive činjenice. Izađite iz stana, idite opet na krov pa na parkiralište. Lijevo na



ogradi potražite slomljenu šipku. Uporabite je na tubi, i moći ćete je uzeti. Otiđite u predvorje, pogledajte kartu zgrade. Idite do dizala, uđite i spustite se do podzemne željeznice. Provjerite kartu i poruku u vašem inventaru. Razgovarajte s policajcem. Pogledajte kartu grada. Uporabite aparat za karte. Ubacite novčić od 5 kredita u nj. Uporabite skaner (onaj kraj vratiju, desno od dizala).

## Rotmall 17

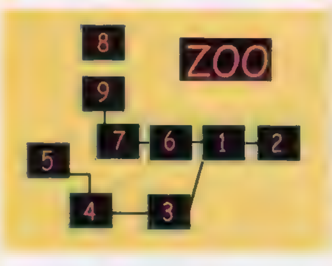
Razgovarajte sa skitnicom. Dajte mu pivo i votku. Pokažete li mu onu sliku iz Rubyjeva stana, saznat ćete da su Ruby i vlasnica Free Climaxa viđeni zajedno. Otkupite njegovu koturaljku (skate). Uzmite komad plastike s poda ispod grafita te ga spojite s lijevim faks aparatom.. Izađite na ulicu pomoću eskalatora. Razgovarajte s vratarom Free Climaxa, neće vas pustiti bez karte. Uđite u vinariju na desnom dijelu ekrana. Čut ćete svađu prodavača Jacoba sa ženom. Pogledajte iznad šanka: članska iskaznica za Free Climax! Razgovarajte s Jacobom dok vam ne ponestane tema, saznat ćete da bi se od iskaznice odvojio samo za bocu Chateau Lafittea '85. Izađite i preskočite ogradu lijevo od vinarije Uporabite šipku na podnom ulazu (manhole) te uđite u rupu. Pogledajte štakora i uzmite ga. Izađite iz rupe, uporabite tubu s bravom na vratašcima. Otvorite ih i uđite. Vidjet ćete Jacobovu ženu koja se, naravno, boji stranaca u svom podrumu, ali se još više boji, kako ste maloprije čuli, štakora... Uporabite štakora i koturaljku zajedno i gurnite je prema gospođi (odnosno, uporabite ga s njom). Pogledajte sanduk naslonjen na prvi stup (prvi od vaših očiju). Otvorite ga i uzmite bocu, pogledajte je – naravno, Chateau Lafitte '85. Vratite se na uličicu pa na trg. U kraćoj sekvenci saznat ćete da je podzemna željeznica blokirana zbog bombaških napada, što ne bi bilo loše da vi niste zaglavili u Rotmallu. Uđite u vinariju. Dajte Jacobu vino i pokupite člansku iskaznicu prije nego shvati prijevaru. Pokažite iskaznicu vrataru i uđite u klub. Razgovarajte s Evom. Nakon podužeg razgovora, izađite na trg, a potom se vratite na stanicu podzemne željeznice. Pozovite Hugha minicomom, recite mu broj faksa i on će vam faksirati mapu sustava podzemne željeznice. Uzmite je i pogledajte. Vratite se na trg i preskočite ogradu. Uđite u rupu (manhole). Uporabite ogradu (grating).

**CD #2**

## Napuštena pruga

Uporabite pištolj na vratima, te otvorite vrata. Uzmite poster s ormarića (drugi slijeva). Otvorite ormarić i pretražite torbu koja je unutra. Naći ćete alat. Otvorite desni ormarić i uzmite ključ. Pokušajte otvoriti vrata (okretanjem kotača (hasp)). Izađite i idite do pruge. Uporabite odvijač i znak na reklami (u njenom donjem desnom kutu). Uporabite znak (metalno "S") i lanac ispod cijevi. Tu novodobivenu kuku uporabite na cijevi (onoj na stropu iznad pruge), naći ćete se na drugoj strani. Uđite u prolaz (u dubini ekrana). Uporabite alatku (tool) i ploču (panel). Pogledajte spojeve (contacts) i uporabite žicu na njima. Povucite polugu. Uporabite žicu i magnetsko polje. Uđite kroz prolaz. Idite dolje, prema dnu platforme. Uporabite šipku na zvučniku (iznad telefona), srušit će se. Uzmite magnet koji je ispao iz zvučnika i uporabite ga sa šipkom. Pokraj vratiju uzmite škare (pliers). Vratite se na prvu stanicu (onu gdje se ulazi u sobu s ormarićima). Uporabite magnetiziranu šipku i lanac, prijeći ćete na drugu stranu. Uđite u prostoriju i uporabite kanticu ulja s kotačem na vratima. Ući ćete u mračnu sobu, u sredini poda su vratašca, otvorite ih i ući ćete u knjižaru, dio zoološkog vrta koji je inače zaključan. Uzmite žarulju sa stolne lampe. Na stolici lijevo od prolaza kroz koji ste ušli je knjiga s egipatskim simbolima, uzmite je. Vratite se u mračnu sobu i staru žarulju na lampi zamijenite novom, onom sa stola. Pritisnite prekidač, upalit će se svjetlo. Uzmite adapter za struju (3-way adaptor) s police. Vratite se na stanicu (onu gdje je glavni ulaz u zoološki vrt), popnite se na most i škarama prerežite kabel koji drži natpis, natpis će se srušiti i načiniti most preko pruge. Uporabite novostvoreni most i prijeđite na drugu stranu. Uđite u zoološki vrt.

## Zoološki vrt




**1 - ulaz, 2 - jezerce, 3 - sfinga, 4 – provalija, 5 – špilja, 6 – bar, 7 – božica, 8 – hangar, 9 - knjižara**

Otiđite lijevo u kafić. Uzmite kanticu s uljem (can). Maknite zavjesu i otkrit ćete spremište, uzmite metlu i cilindar. Uzmite limenku piva sa stola na kojem je računalo. Otiđite do sfinge (3). Pogledajte je i djelujte na nju – čut ćete kratku pričicu, nakon čega će se dogoditi nekakva greška u njenom elektronskom sustavu i odati vam "hint" za ulaz u kontrolnu sobu. Taj "hint", kombiniran sa simbolima u egipatskoj knjizi, može vam pomoći da naslutite šifru za ulaz u kontrolnu sobu. No, da skratimo, lijevo od sfinge su tri kotačića, uporabite ih. Prava kombinacija simbola je šifra. Namjestite simbole prema slici



i uporabite gumb na sredini kotačića. Otvorit će se vrata u sfinzi. Uđite, to je kontrolna soba. Uzmite oružje. Sad morate deaktivirati sve sigurnosne barijere na lokacijama u zoološkom vrtu. Pritišćite gumbe na pločama sve dok svi koji mogu ne budu zeleni. Otiđite u 4. Pokušajte prijeći most, napast će vas dinosaur. Ubijte ga oružjem iz kontrolne sobe. Prijeđite most i uđite u špilju. Uzmite svjetlosnu raketu (flare) sa stola. Otiđite u 7. Pomaknite biljku (bush). Uporabite dvaput pipu (faucet)t. Uporabite praznu limenku piva s posudom (brazier), limenka će se napuniti gorivom. Otiđite u 2. Uporabite ploču (i opet panel), dječaka na drugoj strani ekrana će opržiti struja. Ulijte gorivo iz limenke u rezervoar (tank). Stavite cilindar, zatim raketu (redoslijed je bitan) u rezervoar. Dogodit će se mala eksplozija koja će vam omogućiti prelazak preko vode, ali i uništiti vam minicom. Prijeđite most i pretražite pokošenog dječaka, pronaći ćete daljinski upravljač. Otiđite u 4. Uđite u špilju. Uporabite daljinski upravljač s ključem (key) na zidu. Otvorit će se skrivena vrata dizala. Uđite, doći ćete u hangar.

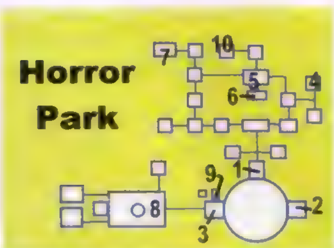
## Teroristička baza

Pogledajte sanduk sasvim lijevo, zatim ga pretražite i uzmite iz njega hvataljku (pincers), zatim holografski projektor. Uđite u drugo dizalo u gornjem lijevom dijelu ekrana, otići ćete na platformu. Uporabite gumbe (push-buttons). Pogledajte senzor. Uporabite stube. Kad se popnete uz njih, doći ćete na krov, ali vratašca nad stubama će se zatvoriti, a vi ćete zaglaviti. Djelujte na cijev (hose). Pokušajte otvoriti vrata.Ne uspijete li, uporabite šipku. Uđite. Povucite polugu kraj pipe za miješanje (mixer faucet), isključili ste protok plina. Sad možete prerezati cijev (pipe, a ne piping) pomoću škara. Pomaknite prerezanu cijev, odnosno zakrenite je tako da bude ispod prozora. Izađite na krov. Uporabite minicom na bravi pokraj vratašaca. Uporabite cijev (hose), koja leži na podu, na prerezanoj cijevi u prostoriji, koja se sad vidi kroz prozor. Uđite u prostoriju i opet povucite polugu da biste pokrenuli protok plina. Vratite se na krov. Uporabite drugi kraj cijevi (hose) s bravom. Eksplozijom će se otvoriti vrata, što će senzor prepoznati i ogl-

asit će se alarm. To će uzbuniti terorista, ali on ipak neće shvatiti što se zbiva. Siđite na platformu, zatim u hangar. Uporabite ploču (panel) u gornjem desnom kutu ekrana. Maknite poklopac ploče odvijačem. Uporabite žicu za uzemljenje (earth) i spojite je s kontaktom. Odvijačem zatvorite poklopac. S poda uzmite šibicu koja je ispala teroristu (na pola puta između ploče i dizala). Uđite u dizalo i otiđite na platformu. Uporabite šibicu s metlom koju imate u inventaru. Uporabite baklju (odnosno metlu) sa senzorom. Opet će se upaliti alarm. Terorist će dotaknuti ploču i spržit će ga struja. Siđite u hangar i uđite kroz novootvorena vrata. Uporabite adapter za struju na utičnici (socket). Uporabite hologramski projektor s adapterom. Uporabite projektor. To će privući terorista, što će omogućiti Joshui da ga eliminira. Pretražite ga, naći ćete ključ i laserski pištolj Uporabite dizalo. Otključajte ladicu stola ključem teroriste. Uzmite iz nje sigurnosnu karticu. Uporabite kompjutor, pronaći ćete e-mail Markusa Sandersa o profesoru Moreau koji je stvarao virtualne svjetove novom VSP tehnologijom koju je sponzorirao Genesis i Hugh Martens. Pomaknite sliku, naći ćete papir. Vratite se dizalom u nižu etažu. Uporabite laser s pločom (panel – zar opet?). Pogledajte papir koji ste našli pod slikom. U sredini papira su pravokutnici različitih nijansi, od bijele do crne. Sedam ih je. Morate svakoj toj sličici dati jedan broj ovisno o tome koliko je tamna: bijeloj, najsvjetlijoj, dajte 1, crnoj, najtamnijoj, 7. Zapišite te brojeve na komadiću papira točno onako kako se pojavljuju, od gornjeg do donjeg. Zašto vam ovo ovako objašnjavamo? Zato što nismo sigurni je li kombinacija uvijek ista. Sada uporabite sigurnosnu karticu s pločom i pritišćite gumbe na ploči redoslijedom koji vam zadaje kombinacija, gledano također od gornjeg do donjeg: kad završite sekvencu, čut ćete zvučni signal. Izvadite karticu i vratite se gore. Pogledajte kroz špijunke na vratima. Otvorite vrata na desnoj strani i uđite. Uporabite ploču (panel), pomaknut će se zid i vidjet ćete Rubyjev leš.Otvorite ormarić (panel). Naći ćete injekciju, stetoskop i medicinski izvještaj iz kojeg ćete saznati da Ruby ipak nije mrtav.Vratite se u prethodnu sobu i uporabite stetoskop s drugim (gornjim) vratima. Slijedi duga animacija, nakon koje razgovarajte s Evom i teroristom.

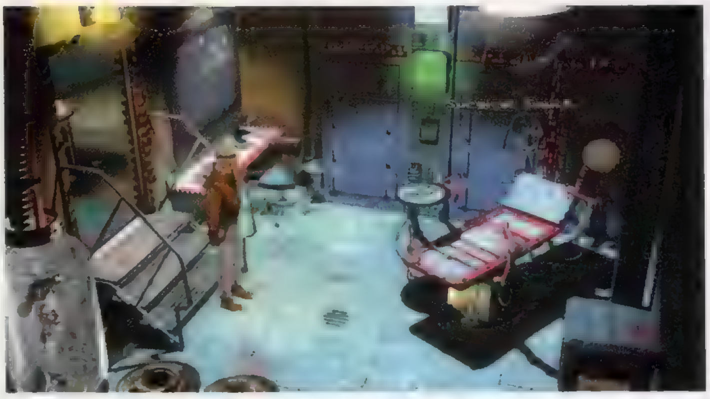
CD #3

## Virtualni svijet




**1 – ulaz u labirint, 2 – streljana, 3 – trg s totemom, 4 – fontana s novčićem, 5 – soba prije vukodlaka, 6 – vukodlak, 7 – fontana lave, 8 – zamak, 9 – koliba i kavez, 10 - kostur**

Nalazite se u virtualnom horor parku. Prošećite njime i unesite koordinate svih lokacija u pozicionar. Otiđite u 4. Uzmite novčić. Otiđite u 10. Uzmite tkaninu s kostura. Otiđite u 3. Uporabite čekić na bubnju. Uzmite ostatke razbijenog čekića. Otiđite u 1. Uporabite čekić na paukovoj nozi na automatu. Stavite novčić u pretinac i povucite polugu, dobit ćete šest novčića. Otiđite u 3. Otvorite vrata kolibe i siđite u podrum. Uporabite tkaninu s ručkom (handle) na bojleru, pauk će pobjeći. S plijesni (mildew) na zidu uzmite kamen (saltpetre). Uzmite komad blata (gunk) s blatnog poda (mud). Vratite se u kolibu, otvorite lijevu ladicu stola i uzmite šibice. Otiđite u 2. Uporabite blato na metama (runners). Uporabite novčiće na pretincu (slot). Uporabite pušku. Uzmite nagradu (lutku s daljinskim upravljačem). Vratite se u kolibu. Otvorite desnu ladicu stola i stavite lutku u nju. Izađite iz kolibe i uđite u kavez. Uporabite daljinski upravljač. U zamku otiđite u svetište (vrata gore lijevo). Uzmite baklju desno od ulaza. Uzmite lubanju s poda. Otvorite posudu za žeravicu (brazier) i uzmite iz nje prašinu. Vratite se u dvorište zamka. Otiđite u alkemičarovu sobu (vrata dolje lijevo). Uzmite komad metala (shaft) s poda. Uporabite lubanju s pločicom (tile), zaustavit ćete vodu. Uporabite baklju s lubanjom. Uporabite šibicu s bakljom. Udarite baklju nogom i pogledajte ogledalo, na kojem će se pokazati brojevi 7, 8, 4, 5. Pročitajte sve knjige i dokumente u sobi. S police uzmite vrećicu i staklenku. Vratite se u dvorište i popnite se na toranj (gornja desna vrata). Uporabite komad metala (shaft) s meridijanskim krugom. Stavljajte komad metala u rupe označene VII., VIII., IV., V. (tim redoslijedom), prema brojevima na ogledalu. Uslijedit će duga animacija, nakon čega ćete se naći u virtualnom uredu Hugha Martensa. Uporabite vrećicu s bombonijerom na tajničinom stolu. Zaspat će, pritisnite gumb na njenom stolu. Uđite u sobu za sastanke. Uzmite pištolj iz vitrine. Uzmite buzdovan s oklopa. Vratite se u 3 pomoću pozicionara. Uporabite buzdovan s bubnjem i uzmite zvono koje će ispasti. Otiđite u 7. Uporabite zvono s lavom. Uporabite novčić sa zvonom. Uporabite jedan od metaka (kugli) sa zvonom. Uporabite tkaninu sa zvonom. Uzmite srebrni metak s poda. Otiđite u 5 (soba prije vukodlaka). Kombinirajte kamen (saltpetre), ugljen (charcoal slack) i alkemičarovu staklenku, dobit ćete barut. Stavite barut i srebrni metak u pištolj. Uđite u 6 (vukodlak) i ubijte vukodlaka pištoljem. Uporabite staklenku s njegovom krvlju. Otiđite u Hughov ured, zatim u sobu za sastanke. Uporabite staklenku kravi s bravom na desnim vratima. Uđite, otvorite ladicu stola. Uzmite projektiv (slide). Pogledajte papir na stolu. Vratite se u sobu za sastanke i uporabite projektiv s projektorom. Vidjet ćete niz crvenih crta. Te crte, zajedno sa slikom iznad tajničinog stola (niz od šest osmica) daju rješenje šifre za Hughovo računalo. Riješite tu zagonetku tako da u mislima od svake "digitronske" osmice oduzmete onu crtu ili crte koje su na projektivu. Šifra je 562396. Upišite je u računalo i saznat ćete neke uznemirujuće pojedinosti o Hughu. Nakon duge animacije, naći ćete se na otoku gdje je zarobljen profesor Moreau.





## Otok

Otiđite lijevo uz potok. Uporabite laser s bravom na rešetkama. Vratite se na plažu. Potražite kornjačina jaja među tragovima, uzmite ih. Otiđite desno. Bacite jaja zmiji i ubijte je laserom. Uporabite hvataljku sa zmijom. Vratite se do rešetki. Bacite zmiju u jezerce, piranama, te uđite u cijev (conduit), doći ćete u sobu za pranje odjeće. Uporabite limenke na gornjem stroju za pranje. Pomaknite plahte na desnoj polici i uzmite deterdžent, zatim ga uporabite s kantom. Zatvorite cijev (conduit), ali nemojte klikati na conduit, nego na rub conduita (grating). Uporabite kantu i ulijte tekućinu s deterdžentom u cijev. Uporabite stroj u koji ste stavili limenke, to će privući nesretnog stražara koji će pasti piranama. Uzmite ključeve iz vratiju i uđite kroz njih. Otiđite desno. Uzmite MDVD. Vratite se u hodnik i uporabite ključeve na vratima označenim križem, uđite. Pretražite kutu pokraj rešetki, naći ćete termometar i konac za zube. Vratite se u hodnik i otključajte crvena vrata. Otvorite prozorčić na srednjim desnim vratima i razgovarajte s Moreauom. Vratite se do stražareva mjesta i uporabite MDVD s tipkovnicom (keypad) uz lijeva vrata. Vratite se do profesora i dajte mu MDVD, saznat ćete kombinaciju. Vratite se do stražareva mjesta i otvorite vrata pomoću te kombinacije. Uzmite tube i ispitivač (tester) sa stola. Uzmite rukavicu sa stolice. Uporabite tube s injekcijom iz inventara. Vratite se do stražareva mjesta i uporabite odvijač s pločom ispod prozora. Uporabite ispitivač s kutijom (box) na panelu. Uporabite paralelni rezač s kutijom, slijedi animacija, saznat ćete da je Eva zarobljena. Otiđite u ambulantu. Uporabite rukavicu s cilindrom. Uporabite konac za zube s rukavicom (balonom). Uporabite injekciju s rukavicom. Pogledajte kroz prozor. Pozovite Evu kroz prozor do vašega. Bacite joj rukavicu s injekcijom. Slijedi animacija u kojoj će Eva srediti čuvara. Vratite se do ćelija i uzmite laser s čuvareva tijela. Otvorite prozorčić lijeve ćelije, Eva će vam dati šifru iz guvernerove ladice. Pomoću toga i simbola na ladici u laboratoriju, možete doći do rješenja prilično teške matematičke zagonetke koja je ujedno i posljednja. Poštedjet ćemo vas muka, šifra je **958320**. Upišite je u bravu na izolacijskom odjelu, i KRAJ! KONAČNO!





**Jedna od najtežih avantura u posljednje vrijeme. Ako ima bilo kakvih nejasnoća, slobodno se javite na poznatu e-mail adresu...**

# FIFA 99 Tips'n'tricks



PIŠE **Patrik Pencinger**

**Nova Fifa podigla je uobičajenu prašinu u igračkoj zajednici. Hvale dolaze sa svih strana na račun grafike, poboljšane upravljivosti igrača i ostalih ušminkanih sitnica poznatih iz prijašnjih nastavaka. No, bilo je tu i prigovora. Mnogi su se bunili kako je igra preteška u Professional i World Class modovima igre. Govorkalo se kako je nemoguće zabijati golove, kako je preteško, kako kompjutoru uspijeva svaki ulet pod vašeg igrača itd. Takve izjave su neistinite, oni koji tako misle nek se drže amaterskog nivoa težine jer očigledno još nisu savladali umjetnost igranja Fife, što nije nimalo lako! Naučite uz našu pomoć!**



▲ **Prekasno je za žaljenje. Sudac je odredio crveni karton i kazneni udarac. Jedino što ne zna je da je iznuđen lažnim padom, hehe...**



▲ **Iskoristite golmanovu inerciju i prevarite ga. Lopta će mnogo češće zatresti protivničku mrežu...**

## Savjeti

Ako ste novi u Fifi, najbolje je u početku brzinu igre staviti na Normal, a postavku težine na Amateur jer je tako mnogo lakše naučiti rabiti specijalne poteze i taktike. Obratite pozornost na različite zone pritiska protivnika na travnjaku. Napad je najbolje započeti i polako razvijati iz obrane, iz korijena, pa oprezno kroz srednji dio terena provesti loptu. Slijedi najteži dio posla: dodavanje napadaču koji će raspaliti po golu ili nabaciti loptu centru. Samo oprezno i bez naglih stiskanja tipaka, tj. gumba na kontroleru, jer to donosi neželjene posljedice i gubitak lopte. Proračunatost, s druge strane, uvijek donosi rezultate... Igrači koji vode loptu će ubrzo biti okruženi obrambenim protivničkim igračima, a želite li to izbjeći, ubrzajte dodavanje. Na ovaj način možete odvući protivničke igrače i onda uputiti loptu usamljenom napadaču koji potom postiže zgoditak. Imajte na umu da izvršenje većine cool poteza zahtijeva držanje gumba koji ih omogućavaju, što zna biti zbunjujuće za početnike. Zgodna taktika za šetanje protivničkih igrača je manipuliranje loptom po vertikali brzim dodavanjem po travi, čime zbunjujete protivnika, umarate ga i dobivate na vremenu. Napredujete li s napadačkim igračem koji ima loptu, vratite loptu prema sredini, što će usmjeriti protivničku obranu ondje, a vama napraviti prostora za napadača kojem oprezno treba dodati loptu. Pazite se samo zaleđa. Ako protivnička momčad zaobiđe obranu, iskoristite golmana. Izaberite ga i stisnite trk, potom se zaletite pod napadača i uzmite mu loptu, dobit ćete ga na element iznenađenja. Uvijek dobro pazite na poznate igrače: oni najčešće rade štetu i njih treba čuvati. Isplati se eksperimentirati s pokušajima prodora po krilima i po centru. Otkrijte koje je područje protivniku najranjivije i iskoristite to. Kada vam je protivnik unutar šesnaesterca nemojte rabiti opasne ulete i startove, radije mu pokušajte uzeti loptu s nogu (D) - tako ćete izbjeći slobodne udarce i jedanaesterce. Nikad se nemojte previše približiti golmanu jer on zna vaše nakane - podletit će vam pod noge i uzeti loptu. Dobar trik kojim možete pokušati izbjeći golmana u skoku je preskakanje (Q u napadu). Posebni potezi iznimno su korisni u izbjegavanju protivnika i zadržavanje lopte u posjedu. Imajte na umu da za određene vrste protivničkog uleta pali samo određen način izbjegavanja, koji valja naučiti! Nemojte misliti da tek iza protivničke obrane imate šanse za zgoditak. Golman ne može sve obraniti pa se najlakši golovi postižu snažnim i proračunatim udarcima s ruba šesnaesterca - lopta će se odbiti od njegove ruke i završiti u mreži. Treba iskoristiti golmanovu inerciju! Pogledajte u koju se stranu kreće i ciljajte u suprotnu. Obavezno "felšajte" lopte pri izvođenju slobodnih udaraca ili udaraca iz kuta specijalnim gumbima, L1 i L2 na PSX-u i Alt i Ctrl na PC-u. Što lopti date veću rotaciju, to će golman teže procijeniti kako se treba postaviti i gol je izvjesniji. Ako vam je netko ozlijeđen, zamijenite ga što prije; ispucajte loptu izvan terena ako treba. Odličan trik za prevariti obranu je lažno dočekivanje lopte na prsa. Postavite se u položaj u kojem bi normalno dočekali loptu i stisnete L2 ili R2, tj. Alt ili Ctrl. U posljednjem trenutku vaš će se igrač izmaknuti i potrčati prema protivničkom golu.



▲ **Ovaj leteći header sa 19-ak metara završio je u protivničkim rašljama**



▲ **Golman često predvidi vaše akcije i izleti pred vas. Radije pucajte nekoliko metara prije**

### ZA NAPREDNE

[illegible]

# FIFA 99 Trikovi bez kojih se ne može



## OSNOVNI POTEZI

| | PC-A<br>PSX-□ | PC-S<br>PSX-✕ | PC-D<br>PSX-O | PC-W<br>PSX-△ | PC-Q<br>PSX-L1 | PC-E<br>PSX-R1 | PC-Alt<br>PSX-L2 | PC-Ctrl<br>PSX-R2 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Napad** | Visoko dodavanje | Nisko dodavanje | Udarac po golu | Sprint | Skok za izbjegavanje uleta | Dodavanje između protivničkih igrača | | |
| **Obrana** | Uklizavanje | Promjena igrača | Oduzimanje lopte | Sprint | Namjerni prekršaj | | | |
| **U zraku** | (kratko) Na suigračevu glavu. | (kratko) Na suigračeve noge | (kratko) Po golu | | | | | |
| **Voleji** | (dvostruko kratko) Volej na suigračevu glavu | (dvostruko kratko) Volej na suigračevu nogu | (dvostruko kratko) Volej po golu (*bicycle kick) | | | | | |
| **Kontrola vratara** | Baci loptu | Baci loptu | Ispucaj loptu nogom | Ispusti loptu | Pokupi loptu | | | (drži) Pokret u aktivnu igru. |

## SPECIJALNI POTEZI

| | 7 (stisni 7 – određeni gumb) | 8 (stisni 8 – određeni gumb) |
|---|---|---|
| 1 | Rainbow Kick | Dodavanje samom sebi |
| 2 | Nagli pomak ulijevo | Nagli pomak udesno |
| 3 | Okret za 360 ulijevo | Okret za 360 udesno |
| 4 | | |
| 5 | Pad | Pad |
| 6 | Prelaz | Dvostruki prelaz |




Za specijalne poteze i kaznene udarce konzultirajte odgovarajuće tabele lijevo i legendu koja objašnjava PC i PSX kontrole.

## KAZNENI UDARCI

Igraè koji puca

*Nišanjenje – tipke, tj. gumbi za kretanje*

| | |
|---|---|
| Promjena strane prilaza lopti | 1 |
| Promjena igrača | 2 |
| Udarac po golu | 3 |

VRATAR

*Pomicanje po gol liniji – tipke, tj. gumbi za kretanje*

| | |
|---|---|
| Pokušaj obrane | 1,2 ili 3 |

## LEGENDA

| | PC | PSX |
|---|---|---|
| 1 | A | kvadratić |
| 2 | S | križić |
| 3 | D | kružić |
| 4 | W | trokut |
| 5 | Q | L1 |
| 6 | E | R1 |
| 7 | Alt | L2 |
| 8 | Ctrl | R2 |



Kao i stvarni igrači, i oni kompjuterski generirani moraju igrati i po kiši i po snijegu



## MALO STATISTIKE

| | [illegible] | Fi[illegible] 99 |
|---|---|---|
| Broj momčadi | 172 | 250 |
| Broj riječi komentatora | 40000 | 50000 |
| Animiranih sekvenci | 535 | 835 |
| Stvarnih stadiona | 16 | 19 |
| Modova igranja | 5 | 8 |

## PRIMJENA TAKTIKE

STISNI SLOVO U OBRANI (ZALEĐE) ILI NAPADU

| | |
|---|---|
| Zamka za zaleđe | C |
| Pressing u napadu | V |
| Protrčavanje ukoso u napad | X |
| Napad po krilu | Z |

## Kontroliranje Free Cam pogleda u Replay Modu

**Za pozicioniranje kamere rabi se miš. U Camera View izborniku odaberite Free Cam. Zoom in izvodite tako da miša odvučete do vrha ekrana i stisnete desni gumb. Slično je sa Zoom Out i dnom ekrana. Kameru podižete tako da ga odvučete do vrha ekrana i stisnete lijevi gumb. Slično radi spuštanje kamere i dno ekrana. Rotiranje kamere vrši se postavljanjem pokazivača na lijevi ili desni dio ekrana i klikanjem na lijevi gumb miša.**

# HACKER CLUB

*Jedini klub koji nagrađuje!*

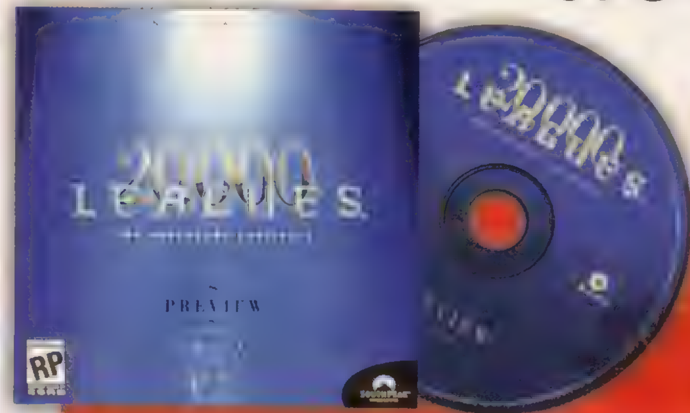
## DOBITNICI

- Brunjai Janoš, Osijek
- Marušić Rikard, Zagreb
- Hercigonja Martin, Zagreb
- Bebek Zdravko, Vinkovci
- Jajčinović Ivana, Sisak
- OŽbolt Željka, Donja Zelina
- Radočaj Krešimir, Karlovac
- Miletić-Tomašić Domagoj, VaraŽdin
- Kovačić Goran, Voloder
- FerneŽir Mladen, Zabok
- Sinković Goran, Sv. KriŽ Začretje
- Seljan Matija, Zagreb
- Šorak Mirko, Zagreb
- Sabolić Dubravka, Virovitica
- Kovačević Nikola, Zagreb
- Eršte Luka, Cres
- Pošta Danijel, Drnje
- Šangulin Luka, Zagreb
- MuŽić Mario, M.Lošinj
- Bedeković Tomislav, Var.Toplice
- Rogan Robert, Poznanovec
- Kaluđurđević Zdenko, Zagreb
- Anđelić Dejan, Vinkovci
- Antunović Branko, Split
- Šverić Danijel, Mošćenićka Draga
- Čakić Dragan, Osijek
- Culek Željko, Donji Miholjac
- Lendić Marko, Osijek

NASTAVAK U IDUĆEM BROJU

# SUPER POKLON

EKSKLUZIVNI *demo*




**Hacker**
u društvu s
**najboljima!**

SOUTHPEAK INTERACTIVE

# + poklon iznenađenja

originalna **HACKER** majica



stigla je u ruke dvojice pretplatnika

- **Gudasić Zlatko,** Karlovac
- **Schleis Gabriel,** Đakovo

# VELIKA *novogodišnja* AKCIJA

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

*Iskoristi* **PRILIKU!**

## PRETPLATA

*na Hacker:*

- ○ 6 brojeva 150 kn
- ○ 12 brojeva 250 kn
- ○ 16 brojeva 317 kn
- ○ 24 broja 420 kn

**POTPUNA RASPRODAJA**

## ENCIKLOPEDIJE IGARA

- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (40 kn)
- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (50 kn)
- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 i 2 (100 kn)

ne propusti ovu novogodišnju ponudu




*Osiguraj* **SVOJ** *primjerak!*

Molimo Vas, tražene podatke ispunite čitko velikim tiskanim slovima!

**Ime i prezime (ili naziv tvrtke):** ______________________

**Ulica i broj:** ______________________

**Pošta i grad:** ______________________

**Tel/fax:** ______________________

**E-mail adresa:** ______________________

**JMBG (ili matični broj tvrtke):** ______________________

Odabirem sljedeći način plaćanja:
pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove - 15 kn)
uplatom u banci ili pošti na žiro račun 30105-603-28346
(svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe; primatelj: Janus -Lingua d.o.o.,
Petrinjska 11/4., 10000 Zagreb; u rubriku POZIV NA BROJ upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.

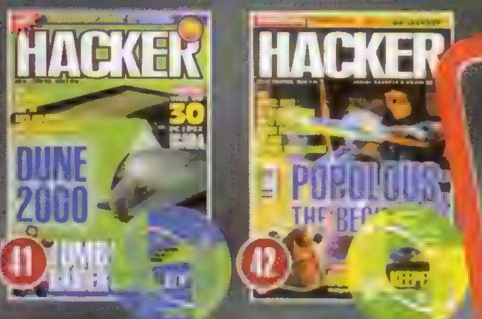
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4.kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15 h)

Za sva pitanja i informacije nazovite Odjel prodaje na naše tel. 01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10.

**KUPI** svoj primjerak u redakciji Hackera i **UŠTEDI** troškove poštarine

# UPOTPUNI SVOJU KOLEKCIJU HACKERA!




VELIKA PRODAJNA AKCIJA

stari broj - 7 Kn

stari broj s CD-om - 10 Kn

Poklon kupcima: džepni Hacker kalendar

Za svaki kupljeni Hacker dobivaš 1 broj Hackera na poklon

naručujem broj(eve)

na poklon želim broj(eve)

ime i prezime (ili naziv tvrtke)

JMBG (ili matični broj tvrtke)

pošta i grad

ulica i broj

tel./fax

e-mail

Plaćam

- ☐ pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)
- ☐ uplatom na žiro-račun 30105-603-28346

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **obavezno** pošaljite poštom na adresu: Janus-Lingua (odjel prodaje), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

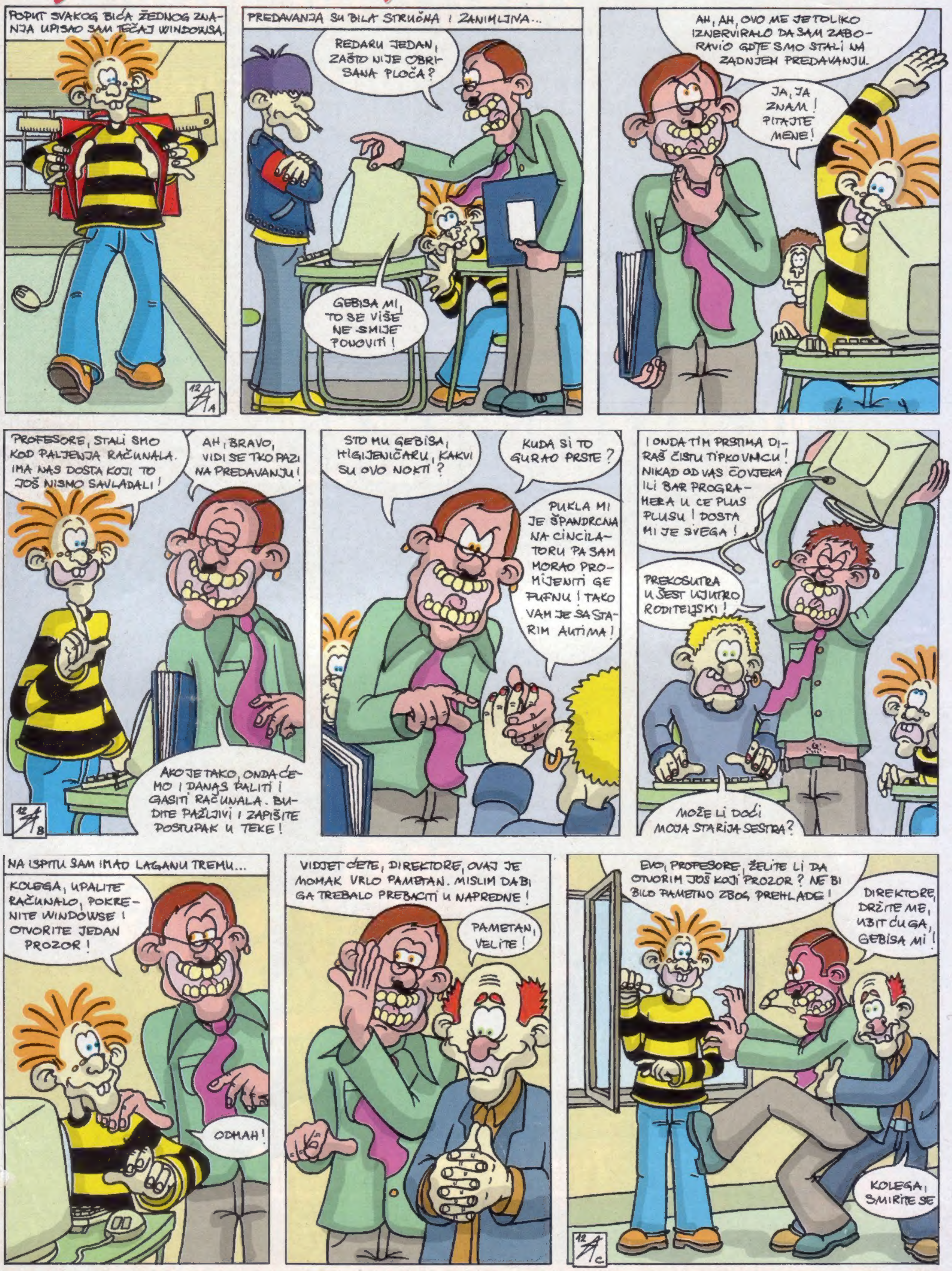
Uštedite troškove poštarine - željene brojeve kupite u redakciji Hackera!


CONTINENTAL
MEGASTORE
NAJVEĆI MULTIMEDIJSKI
DUĆAN U HRVATSKOJ
SAVSKA 9, 10000 ZAGREB, TEL: 4829 551, FAX: 4829 517
MEGASTORE@CONTINENTAL-FILM.TEL.HR
VELEPRODAJA
4818-340
4818-341
4818-342
4818-347
MALOPRODAJA
4829-551
4829-552
Gangsters
NAJNOVIJI NASLOVI
•FIFA 99
•NBA 99
•SETTLERS 3
•THIEF: THE DARK PROJECT
•GANGSTERS
•TOMB RAIDER 3
PSX
• NINJA
• TOMB RAIDER 3
• FIFA 99
• NBA 99
• UNHOLY WAR
Zvuči vam predobro?
Vidimo se u Savskoj 9
TOMB RAIDER 3 možete kupiti i u prodavaonicama CROATIA RECORDS

# MALA ŠKOLA RAČUNALA

## Informatički tečaj

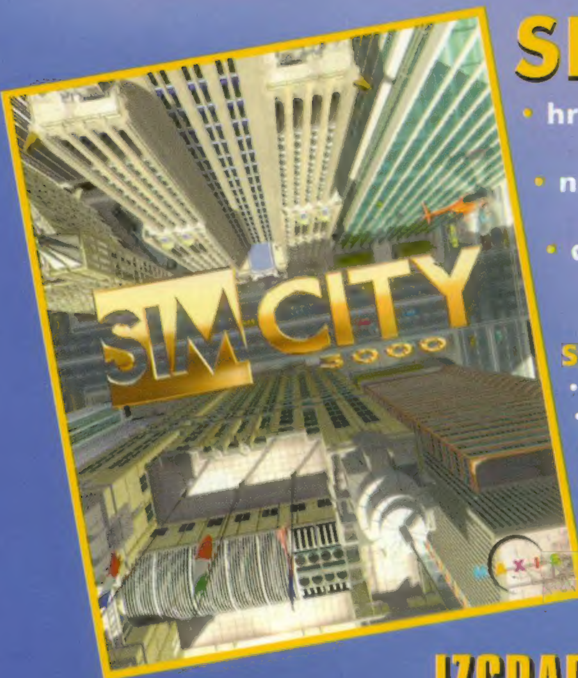
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ







# ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR




## SIM CITY 3000

- hrvatsko izdanje u izdanju Algoritma
- naručite već danas
- dobijte prvi, uz popust od 10%

**SIM CITY 3000 donosi:**
- bolju grafiku
- poboljšani UI (User Interface)
- veći broj zona za građenje novih povijesnih građevina
- podržava sve karakteristike velegrada (prometne gužve, kriminal, korupciju, vremenske nepogode...)
- downloadanje novih opcija sa Neta



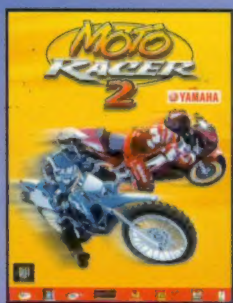


## IZGRADITE SVOJ GRAD SNOVA

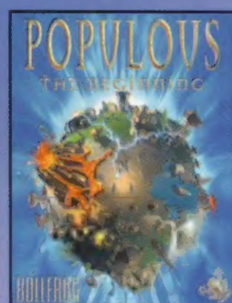

FIFA 99

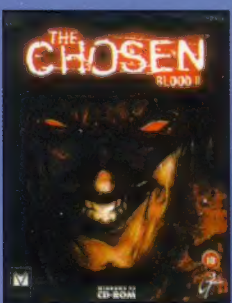

WWII FIGHTERS

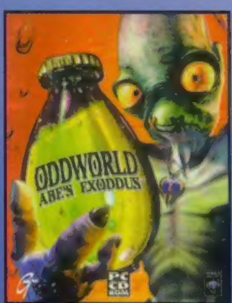

FIGHTER PILOT

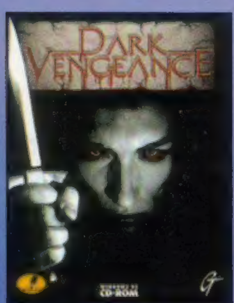

MOTO RACER 2

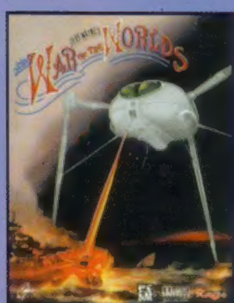

TEST DRIVE 5


POPULOUS

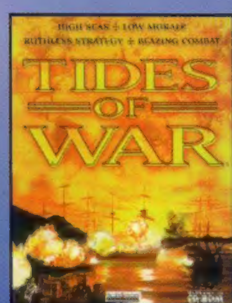

THE CHOSEN BLOOD 2


ABE'S EXODUS


DARK VENGEANCE


THE WAR OF THE WORLDS


POWERSLIDE


TIDES OF WAR

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

**VELEPRODAJA:**
ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

**MALOPRODAJA:**
1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

**MALOPRODAJNI PARTNERI:**
- "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147
- "SYS COMPUTERS SHOP", Avenija grada Vukovara 39, tel: 6129 882

ALGORITAM
www.algoritam.hr